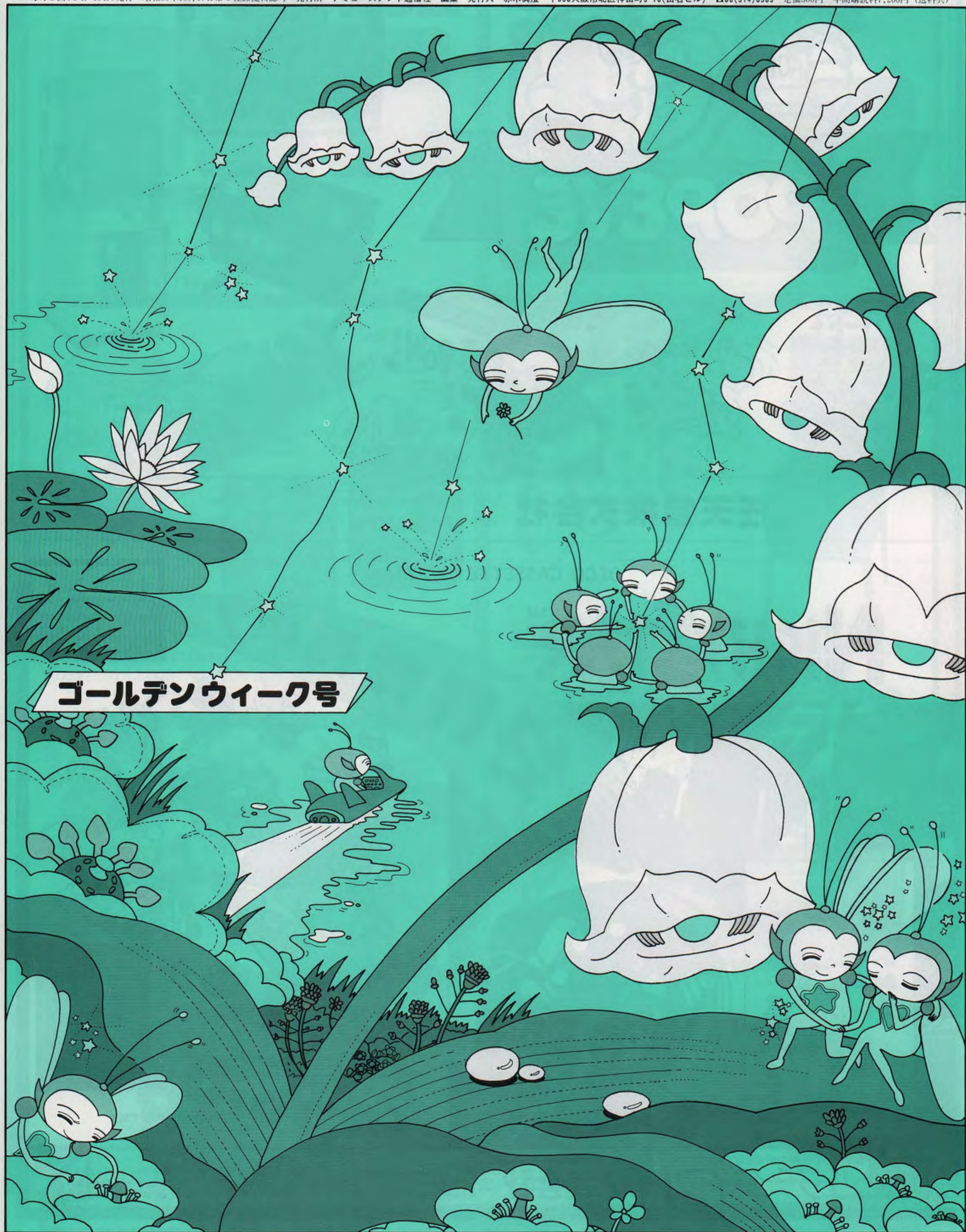
no.211
1983年5/1
アミューズメント通信
MAY 1, 1983

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309 定価300円 年間購読料7,200円(送料共)

東京ディズニーランド開園

TDLのテープカットはミッキーマウスが主役。その左がオリエンタルランド・高橋社長、右がWDP・ウォーカー会長　©1983 Walt Disney Productions

日本のレジャー産業史上空前の大プロジェクト

純粋なテーマパークとして

わが国のレジャー施設にはかつてなかったスケールと内容を持った「東京ディズニーランド（略称TDL）」（千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド経営）が四月十五日、各方面から注目されつつ華々しくオープンした。日本で初めての、そして米国以外で初めてのディズニーランド、しかも米国のディズニーランドよりも一・五倍の規模を持つTDLなど話題は尽きないが、三月十八日の竣工式を経てこの日のグランドオープンとなった。

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、高橋政知社長）が米国ウォルト・ディズニー・プロダクションズ（本社バーバンク、カードン・ウォーカー会長）との間でTDL開発計画の決定をみてから八年数ヵ月におよぶ歳月を費やし、総事業費一千五百億円というわが国レジャー産業史上空前の大型プロジェクトとなったTDLは、あらゆる意味でわが国の遊園地を含むレジャー産業のスケールを超えており、しかもこれまでわが国のレジャー施設になかった内容と運営理念を持つものだけに、その影響力はいろいろな形で各方面に及ぶことになろう。

TDLの基本理念はあらゆる世代がともに楽しむことのできる〝ファミリー・エンターテイメント〟にあり、そのため子どものための遊園地とは違って日本では初めての純粋なテーマパークとして実現（園内を五つのテーマランドに区分し、それぞれテーマにふさわしい演出がなされている）。

また安全性、礼儀正しさ、すべてがショーであること、工夫・効率の四つを運営指針として、キャスト（従業員）の教育を徹底。例えば園内に落ちているゴミは、決められた範囲を巡回する清掃キャストによって十分間とは放置されていない。これは来場者（ゲストと呼ばれる）が気持よく心から楽しめるようにというディズニーランドの創始者、ウォルト・ディズニーの基本精神によるものだが、ゲストの満足感を高めるためのあらゆる配慮が随所になされている。

アメリカ的発想の直輸入、またある意味でアメリカ人特有のエンターテイナー精神がゲストに必要ということでTDLは日本にはなじみにくい、との見方も一方にあるようだが、ディズニーランドは世界の人々に認められ日本人も評価していることは事実である。TDLは実質的な内容のあるものだけに日本の遊園施設のあり方、考え方が改めて問われるだけでなく、日本人のレジャーに対する意識を本質的に変えてしまうほどの影響力を持つものと思われる。それは日本にとって好ましいことであり、その意味でTDLは長い目で見た場合、成功することになろう。

グランドオープニングでは、高橋社長とウォーカー会長によるテープカット、高橋社長の開園宣言が行なわれたあと、あいにくの雨天にもかかわらず正面ゲートに詰めかけていた家族連れや修学旅行生たちなど約三千人が、開園と同時に園内に入った。

古きよき時代のゲーム場を再現した「ペニーアーケード」内部（ワールドバザール）

ディズニー初の施設は数ヵ所
話題を呼ぶゲーム場も2ヵ所

TDL独自の施設として「ピノキオの冒険旅行」「エターナル・シー」「ミート・ザ・ワールド」「ミッキーマウス・レビュー」、それに内容が独自の「マジックカーペット世界一周」、また雨の多い日本の天候を考慮した〝ワールドバザール〟全体を覆うウェザーカバーなどがある。TDLの各施設の内容については追って報道するが、とりあえずは園内二ヵ所にあるゲームコーナーを紹介しておく。

そのひとつは古き米国の街並みがテーマのワールドバザールにある「ペニーアーケード」。天井で回る大きな羽の扇風機、格子のカウンターの両替所などが雰囲気を盛り上げるなか、アンティークなゲーム機が並べられ、初期のゲーム場を再現。

フロアは長細い通路状で、ゲーム機は半世紀以上前のものから約二十年前のものまで、約八十五台設置。そのほとんどがレバー操作による手動式の簡単なメカニックのもの。

機種は野球やサッカーなどスポーツゲームと、のぞき込んで映像を楽しむ〝のぞきからくり〟とが全台の約半分を占め、あとフリッパーの原点とも言える三〇年代のピンボール（電源は一切使用しておらずフリッパーさえない）、占い機、クレーン機、ガンゲーム機などを設置。各機種とも遊び方は日本語で表記のラベルが付けられ、料金は一回十円から三十円まで。わずかなお金でゲームが楽しめた初期のスタイルを再現しており、健全な当時のペニーアーケードのモデルともなっている。

もうひとつはトゥモローランド内の「スターケード」。八角形のフロアに青と紫を基調にした配色で、テーマにふさわしい雰囲気を出している。

機械はすべてアップライト型TVゲーム機で九十台を設置。キャビネットは上部にVIDEO GAMEと表示し色も赤紫で統一。料金は一ゲーム百円。

この二つのゲーム場の設置が、アーケード機からTVゲーム機へと移り変わってきたゲーム機の流れを象徴している。

「ペニーアーケード」は外観もアンティーク

未来感覚のTVゲーム場（全部アップライト）「スターケード」（トゥモローランド）

有害遊技機指定へ

大分県が青少年条例を改正、6月施行

大分県ではこのほど、青少年に射幸心をそそる恐れなどのある〝有害遊技機〟で遊技させないようにするため、「青少年のための環境浄化に関する条例」を一部改正し、三月十二日公布した。この改正条例は六月一日から施行されることになっており、県の福祉生活部青少年婦人課では六月をメドに有害遊技機の指定をする方針となっている。

ゲーム機と青少年に関しては一般に、風営遊技場で未成人者を客として入場させることを禁じている（風俗営業等取締法第四条の三）ほかは、いわゆる〝有害遊技機〟で青少年に遊技させないよう地方自治体の青少年条例で定められている例がけっこう多いが、大分県の今回の改正条例もそのひとつ。従来の条例に「第十二条の二」が加えられる形で、改正された。

改正の内容は、青少年（十八歳未満）の射幸心をそそる恐れがあり、青少年の健全な育成を害する恐れのあるゲーム機で青少年に遊技させないよう定めたもの。この意味で青少年に遊技させてはならないゲーム機を「有害遊技機」と呼び、具体的には児童福祉審議会の意見などをもとに県知事が指定、告示することになっている。ゲーム機のオペレーターは「有害遊技機」を設置している場合、青少年にそれで遊技させてはならない、と定めている。また現行の条例で、この条例実施のため県職員など知事の指定した職員や警察官は営業所などに立入り、調査などできるとしている。

青少年婦人課では六月施行に当たりゲーム場など一斉に調査し、有害遊技機の指定へと進める方針だが、困難な点もあるとしている。ただ当面①ゲーム内容に賭博性のあるものやメダルゲーム機、②倍率の高い花札やポーカーなどのTVギャンブル機など——を有害遊技機に指定していくもようである。

大分県「青少年のための環境浄化に関する条例」で新たに加えられた「第十二条の二」の全文

第十二条の二（有害遊技機の指定及び遊技の制限）　何人も、青少年の射幸心をそそるおそれがあり、その健全な育成を害するおそれがある遊技機による遊技を青少年にさせないよう努めなければならない。

2　知事は、遊技機による遊技が青少年の射幸心をそそるおそれがあり、その健全な育成を害するおそれがあると認めるときは、その遊技機を有害遊技機に指定することができる。

3　第六条第二項から第四項までの規定は、前項の規定による指定について準用する。

4　客に遊技機による遊技をさせる営業（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第百二十二号）第一条第七号に規定する営業を除く。）を営む者は、当該営業の場所において、第二項の規定により指定された有害遊技機を設置しているときは、青少年にその有害遊技機による遊技をさせてはならない。

旭精工、業務用AM機パーツで

ウィコ社と提携へ

NAOショーで第一歩しるす

旭精工㈱（本社東京、安部寛社長）と米国のウィコ社（本社イリノイ州ナイルズ、ゴランソン社長）が業務用AM機のパーツに関して互いの製品を扱う方向で提携を進めつつあることが、このほど明らかになった。

これは先ほどのNAOショー（東京、三月十六—十七日）の旭精工の小間でウィコ社製品の操作盤などが出品されたことから判明してきたもの。

今のところ両社が完全な提携をしたことになっていないが、家庭用と自販機の分野を除く業務用AM機のパーツ分野で両社が互いの製品を扱う方向で提携が進められていると、関係者筋は語っている。

上の写真はNAOショー・旭精工の小間にて（左から右へ）ウィコ社ゴランソン社長、旭精工・鈴木次長、ウィコ社・園日本駐在員、ケセルマン販売部長

高知県内で子ども用G機使い

中学生相手に賭博

心配される同種ゲーム機の使用

子ども用ギャンブル機による賭博事犯という、かねてより懸念されていた事態が高知県で発覚した。この事件で使用された子ども用ギャンブル機と同様のゲーム機は全国に広く流布されており、その取扱いをめぐって今後論議が予想される。

高知新聞三月十六日付によると、中学生らを客に賭博ゲーム機を高知県幡多郡大方町入野の自宅に設置自営していた島津徳男（三〇）が、三月十五日、高知県警中村署に常習賭博の容疑で逮捕された。

調べによると島津は「スーパーカーズ」と呼ばれる賭博ゲーム機で一月初めごろから三月九日までの間に中学生（四）を相手に一回十円から二十円の賭け金で前後八回にわたり計四千二百七十円の賭博をした疑い。

賭博ゲーム機「スーパーカーズ」は電光点滅ルーレット式で、一回十円から最高二百四十円まで投入でき、客が選んだ賭け率の数字とルーレット式で停止した数字が一致すると二十円から最高千二百円の現金が払出される仕組みになっていた。これは払出しをメダルにすると「子ども用メダルゲーム機」として広く全国で使われているものとまったく同種のものとなる。なお島津の店には一般のTVゲーム機七台とこの賭博ゲーム機一台があり、未成年者らのたまり場になっていたため、摘発されたもの。中村署の話によると、島津はこの容疑で逮捕された後、三月十七日送検され、起訴されたとのこと。またこの事件で賭博をした中学生四人は補導された。

この事件と同タイプの子ども用ギャンブル機について、JAMMAとNAOは「賭博機械の排除の為の基準」、NAO正会員の「経営指針」、NAO版「メダルゲーム場運営基準」などで、規制されないものとしているが、こうした事件の発覚にともない子ども用ギャンブル機の規制が改めて論議されるのは当然と見られている。

よみうりランドでゴーカートの軌道

全コース高架で

上の写真はよみうりランドの「サーキットギャング」のようす

よみうりランド（東京都稲城市、㈱よみうりランド経営）では三月二十日、全コース高架となっているゴーカートの施設「サーキットギャング」をオープンさせた。

これは三和機工（本社東京、江頭博治社長）が建設したもので、同社は橋梁、仮設工事用機材などのメーカー。「サーキットギャング」はこの春同遊園地に新登場した大型遊戯施設として期待されている。

ゴーカートコースが全部高架になっており、その高さは平均十四㍍、最高三十三㍍。これが全長二千三百㍍もあり、スカイウェイを走る気分が味わえるというもの。起伏に富んだコースでドライブテクニックも楽しめる。コースの幅二㍍（追越区間四㍍）。ゴーカート自体は二人乗り六十台、ファミリークラシックカー二台が用意されており、最高時速二十五㌔で平均十ないし十五分で一コース走る。利用料金一人七百円、二人乗りでは千円となっている。

セガ社、TVゲームコピー紛争で

オルカとも和解

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄副社長）では、TVゲームコピー紛争に関して、先ほどの九娯貿易との和解に引続き、㈱オルカ（本社東京、戸津猛社長）ならびにその子会社・グリンピー商事（本社東京、清本吉行社長）と和解したことを明らかにした。

これはセガ社が同社TVゲーム機「ペンゴ」に関して、その無断コピー品「ペンタ」をオルカが販売しているとして法的手続きを進めていたことから始まったもの。結局オルカの子会社であるグリンピー商事が無断コピー品「ペンタ」を製造販売していたこと、オルカならびにグリンピー商事がセガ社の「ペンゴ」に関する著作権を侵害したことを認め、オルカ側がセガ社に謝罪するとともに今後セガ社とともにコピー品の追放に努力することで、三月二十五日に当事者和解した。

オルカはTVゲームのソフト開発に意欲的で、「リバー・パトロール」以後すでに十数機種のTVゲームを基板ベースで市場に出してきている。

ジュークボックスの台数減少で

ベストヒット 今回が最後に

ジュークボックスによるレコードの「ベストヒット10」は今回で最終回となります。

これはセガ社による調査をもとに製作されてきたものですが、セガ社では「ジュークボックスの台数が最盛期の三分の一近く減り、データ採取が困難になったため」（野原治夫レコード課長）、これまで二十数年間にわたって続けてきたこの集計発表を今回で打ち切ることになった、としており、残念ながら今回で終ることになったもの。これまでのこの欄のご愛読に感謝いたします。

ジュークボックスによる ベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	氷雨	コロムビア	佳山明生
2	さざんかの宿	コロムビア	大川栄策
3	1/2の神話	リプリーズ	中森明菜
4	めだかの兄妹	フォーライフ	わらべ
5	氷雨	ユニオン	日野美歌
6	秘密の花園	CBS	松田聖子
7	矢切の渡し	コロムビア	細川たかし
8	ピエロ	NAV	田原俊彦
9	ギャランドゥ	RCA	西城秀樹
10	う・ふ・ふ・ふ	RCA	epo

全日本地区：3月19日～3月25日の1週間

「スペース・インベーダー」のコピーヤー相手に

タイトーが連続勝訴

視聴覚著作権確立に迫る

タイトー「スペース・インベーダー」（右の写真）とワールドベンディング「ワールド・インベーダー」（左の写真）。後者のインベーダーゲームでは弾丸の形やスピードが少し異なるなど、タイトー・オリジナル品とわずかな相違があるが基本的なゲーム内容（映像の変化）は同じとされている。

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）では、同社TVゲーム機のコピー品を製造販売していた数社を相手どって損害賠償などを求める民事訴訟を起しているが、昨年の東京地裁判決（九月二十七日＝不正競争防止法関係、十二月六日＝著作権法関係）に引続き、三月三十日に大阪地裁が不正競争防止法で、同日横浜地裁が著作権法でそれぞれタイトー側の訴えを認めた。こうした判決の積み重ねによりTVゲームのコピー事件への対処は一段と迅速さを増すことが予測されるが、米国の例にもあるようにさらにTVゲームを視聴覚著作物として認める判決が下されるのもそう遠い将来ではないとも期待されている。

フジコロム／ワールドに対しては不正競争防止法違反認定

三月三十日、タイトーのTVゲーム機「スペース・インベーダー」のコピー品を製造販売していた大阪の業者二社らと横浜の業者一社に対して、それぞれ大阪地裁と横浜地裁はタイトーの主張を認め、コピー品による損害の賠償を命じるなどの判決を下した。

まず大阪地裁第二十一民事部（金田育三裁判長）は三月三十日、㈱フジコロム（本社大阪、山元真士・破産管財人）に対する原告債権約五百三十万円の確定と、㈱ワールドベンディング（本社大阪）と同・山口芳男代表取締役の各自に対する同額の損害賠償命令を内容とする判決を下した。

タイトーの訴えによると、昭和五十三年六月に発表、七月に全国発売した同社TVゲーム機「スペース・インベーダー」に著しく類似するTVゲーム機「ワールド・インベーダー」（「フジ・スター・インベーダー」）を、ワールドベンディングとフジコロムは同年十月に発表、十一月に発売した。これら両ゲームは映像とその変化の態様において著しく類似しているとして、ワールドベンディングなど被告らの行為は不正競争防止法第一条第一項第一号の「他人の商品たることを示す表示と同一もしくは類似のものを使用し販売する行為」に当たること（同法違反）、そしてTVモニター部に映し出されるインベーダーはタイトーの原画によるものであり、その映像の連続変化の状況は著作権法第二条第三項の「映画の著作物」であるから著作権侵害に当たる——としてタイトーは被告らに対し各自一億五千万円の損害賠償を求める訴訟を五十四年六月十一日大阪地裁に提出した。

この被告らに対する法的手続きは、タイトーが五十三年十二月五日に被告らの製造販売行為の差し止めを求める仮処分申請を行ない、それが本案訴訟へと移行したもの。訴訟は四年近く続いて判決に至ったが、被告会社はいずれもその間倒産した。ワールドベンディング（事実上は大原義裕社長）は五十四年九月に、関係会社・アルファクス（同社長）の同八月倒産に続き倒産している。一方フジコロム（訴訟時は竹田進一社長、事実上は田中勇社長）は五十七年二月に倒産、同年三月破産宣告を受け、その子会社・フジスター（田中勇社長）も同じく破産した。このため、この訴訟でタイトーはフジコロムに関して、破産管財人に対し損害賠償金額を破産債権とするよう求めていた。

三月三十日の大阪地裁判決は、被告側の不正競争防止法違反を認め、タイトー「スペース・インベーダー」のTVモニターに映し出されるインベーダーなどの映像と、ゲーム進行に対応した映像の変化の態様は、それ自体商品の出所表示を目的とするものではないが、遅くとも五十三年十月末には取引上タイトーの商品であることを示す「商品の出所表示の機能」を備えるに至っていたので、不正競争防止法第一条第一項第一号の規定に定められている「他人の商品たることを示す表示」として、当時全国に周知されていた——とした。そして被告側の「ワールド・インベーダー」は原告側「スペース・インベーダー」とわずかな相違が認められるが、基本的に各種映像の変化の態様は同一であり、従って被告商品は原告商品と混同させるもの、と断じている。

その結果、少なくとも「ワールド・インベーダー」は五十三年十一月に二百十一台製造し、これをフジコロムに販売し、フジコロムはこれを販売などしたことが認められ、当時タイトーが他のメーカーに対し行なった製造許諾料が二万五千円であったことから、被告各自に五百二十七万五千円の損害賠償が命じられ、うちフジコロム関係については同額の破産債権が確認されることになった。

この判決は、タイトーが被告らの不正競争防止法違反だけでなく、絵画ならびに映画の著作権の侵害を主張したにもかかわらず、後者については判断を避け、わずかにタイトーの子会社・パシフィック工業㈱からタイトーへ原告商品のすべてのノウハウなどを譲渡されたことを認める箇所で、「インベーダーの絵画としての著作権を含む」と明記したにとどまった。もちろんこれは「スペース・インベーダー」の映画の著作権を否定したものではないが、逆から言えば映画の（視聴覚）著作物として認める直前の判断と言える。なおこの判決は、昨年九月二十七日の東京地裁判決の内容をほぼ全面的に踏襲したものと考えられるが、それでも一歩TVゲームの視聴覚著作権確立に近づくものとして評価されている。

すでに判決の出たタイトーによる訴訟

被告	裁判所	訴訟提起日	訴えの根拠	判決日	判決の根拠
フジコロム、ワールドベンディング、他	大阪地裁	昭54.6.11	不正競業法違反、著作権（絵画・映画）侵害	昭58.3.30	不正競業法違反
マコト電子、他	横浜地裁	昭54.8.7	不正競業法違反、著作権（絵画・プログラム）侵害	昭58.3.30	著作権（プログラム）侵害
ワコー・エンター、他	東京地裁	昭54.8.24	不正競業法違反	昭57.9.27	不正競業法違反
INGエンター、他	東京地裁	昭54.11.2	著作権（プログラム）侵害	昭57.12.6	著作権（プログラム）侵害

マコト電子に対してはプログラムの著作権侵害で賠償命令

また横浜地裁第八民事部（菅野孝久裁判長）は三月三十日、マコト電子㈱（本社横浜）と同・高橋熊男代表取締役の各自に対して、コピー品による損害賠償金として約二千百二十万円の支払いを命じる判決を下した。

タイトーの訴えによると五十三年六月に発表、七月に全国発売した同社TVゲーム機「スペース・インベーダー」と同じ内容のTVゲーム機「スーパー・インベーダー」を、マコト電子が五十四年一月ごろから製造・販売した。被告・マコト電子のこの行為は不正競争防止法第一条第一項第一号の（同法違反）行為に当たるだけでなく、タイトーが「スペース・インベーダー」に関して所有するインベーダーの絵画の著作権とソフトウェア・プログラムの著作権を侵害する行為である——としてタイトーは被告らに対して各自五千万円の損害賠償を求める訴訟を五十四年八月七日、横浜地裁に起した。

この訴えに対しマコト電子もまた全面的に争ったが、横浜地裁判決はTVゲーム「スペース・インベーダー」のソフトウェア・プログラムが著作権法上保護される著作物であることを認め、被告らが原告商品中のROMに格納されているプログラムを被告商品中のROMに格納（複製）したことも認めた。そして被告らは、五十四年三月から十二月までの間に五百七台について無断複製（コピー）行為を行ない、その製造販売などによって一億五千二百六十三万五千円を売上げ、それに一億三千百三十七万九千八百三十七円の経費がかかったことが認められ、差引き二千百二十五万五千百六十三円の利益が、原告側の蒙った損害額と推定され、被告各自に対して同金額の損害賠償が命じられた。

この横浜地裁判決は、昨年十二月六日の東京地裁判決と同様に、TVゲーム機中のソフトウェア・プログラムを著作権法上保護される著作物であると認めたことで、プログラムの著作権はもはや不動のものとなった。しかし原告側がこの訴訟で併行的に求めてきた、不正競争防止法違反ならびに絵画の著作権侵害による損害賠償については、「プログラム著作権侵害による損害が認められる以上」、「いずれも判断する必要がない」と、判断を避けた（このことは損害額算定の根拠と関係がある）。

なおこの事件に関しては高橋被告が控訴する意向を示しているもようであり、二審に進む可能性が出てきている。

タイトーでは今回の大阪と横浜の各地裁判決に関し、これまでの東京地裁判決の内容を強めたと評価するとともに、TVゲームの著作権保護で日本より一歩進んでいるとされる米国の例にもあるように、TVゲームが視聴覚著作物として判決で認められ、迅速にコピー事件に対処できる段階が来ることを望んでいる。

（以上の判決のうちタイトー対マコト電子の判決理由の詳報は本号24めん以下に掲載した。タイトー対フジコロムらの判決理由詳報は次号以下に掲載の予定）。

東京・荒川に

コナミ・サービスセンターを移転

コナミ㈱（本社東京、仲真良信専務）では三月七日付で九段に本社を移転したが、これに伴いサービスセンターを四月二十五日付で荒川区東尾久へ移転する。所在地などは次のとおり。

コナミ㈱・サービスセンター＝東京都荒川区東尾久四の二十七の二、☎八一〇—二四〇一。

NAO、六支部で総会

京都は新発足、各支部とも今年度計画に

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）の各支部では、本部の総会と前後して支部総会を開き新役員の選出などを行なっているが、本紙既報の支部のほかその内容が明らかになった支部は次のとおり（なお新しく選任された支部長、副支部長については本紙前号にて既報）。

北海道支部

北海道支部では三月十一日、苫小牧市のプリンスホテルにて総会を開催し、支部役員の改選を行なったほか支部例会の開催方法などについて討議した。

支部役員の改選については、北海道という広い地域性を考慮し副支部長を一名増やして三名としたうえで、三井良治支部長（三井遊園企画㈱）ほか副支部長三名を選任した。支部例会については五月から奇数月中旬の金曜日に開催することとし、開催場所はこれまで会員在住地域にて各所で開いてきたが、距離的な問題などから今後は札幌を中心に開催することになっている。

なおこの総会に先立って同支部では苫小牧市の教育委員会、小学校・中学校PTA連絡協議会などを招待し「ゲーム機と青少年」というテーマで懇談を行ない、青少年の非行防止について相互に連携をとり協力していくことを確認し合った。

長野県支部

長野県支部では二月二十三日、長野県上高井郡の遊園ラスにて総会を開催した。

同総会では昨年度の活動報告があり承認されたあと、役員選出に入った。その結果、支部長に竹村武氏（㈱伊那音機）が選任されたほか、副支部長を二名選出した。なお前支部長の保科真治氏（㈱コパルマシン）は、長野県の行政関係との折衝を主に担当することになっている。同支部では四月二十日に松本市で例会を開き、会員増強と業者の質の向上を重点とした新年度事業計画案、予算案などを審議することになっている。

東京第一、第二

東京第一支部と第二支部では三月七日、東京・新宿の銀座アスターにて懇親会を兼ね合同による総会を開催し、両支部の役員改選、非行化防止ポスターの配布についての検討、情報交換などを行なった。

役員改選については第一支部では推薦により小島幸也支部長（昭和遊園㈱）が再任されたほか、三名の副支部長が選任された。第二支部では選挙により真鍋勝紀支部長が再任、副支部長三名が選出された。両支部とも副支部長を二名から三名へと定数を増やした。

このほか真鍋支部長が青少年育成国民会議との懇談会（二月二十五日）の既報を報告し、地域住民との対応が今後の大きな課題であることを強調した。またNAO本部が作成した「小中学生のみなさまへ」というポスターの購入が呼びかけられた。

京都府支部

京都府支部では四月八日、京都タワーホテルにて総会を開き、役員、支部規約を決めて事実上発足した。

同支部の設立総会となったこの総会では、近畿支部の組織改編により現在の支部正会員数が十二社であることが確認されたのち、役員選出に入った。すでに決定している岡田稔支部長（㈱岡田商会）と二名の副支部長が紹介されたほか、支部理事二名が次のとおり選出された。支部理事＝八尾嘉宥氏（オーケー興産㈱）、名久井俊男氏（タイコー物産㈱）。

近畿合同支部総会（二月三日）で検討された支部規約に沿って、京都府支部規約が審議され決定となった。それによると同支部会員は支部会費を年間一万円収めることになっている。また例会と理事会をそれぞれ三ヵ月に一回、総会を年一回開くことにしている。なお現在新たに五社ほどの入会申込みがあり、審査中とのこと。

九州支部

九州支部では三月十日、福岡市のシティホテルにて総会を開き、役員選出のほか昨年度の活動報告などを行なった。

同総会では昨年度の支部事業活動の報告ならびに会計報告がなされ、それぞれ承認された。新役員については原田福一支部長（南大鵬物産㈱）と副支部長二名が選出された。またNAO本部の事業計画に基づいた新年度支部事業計画が承認された。その際今後の課題として、県単位の活動の推進とその組織づくり、郡部で現在はびこりつつあるGマシンの問題などについて意見交換が行なわれた。なお次期例会は六月頃に開く予定。

以上の支部のほか、北陸支部は四月二十一日に、四国支部は四月下旬にそれぞれ総会を開くことになっている。

3月16日NAO・AMエキスポ初日の夜、京王プラザで開かれた「NAO懇親会」にて（上の写真左から右へ）挨拶する内田NAO会長、祝辞を述べる中村JAMMA会長、乾杯の音頭をとる真砂JAPEA副会長、中締めをする山田NAO副会長、下の写真はパーティー会場のようす

年度末をひかえ、欠員だった
監事に亀頭氏
JAPEA第13回理事会開き

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では三月十八日、神戸市の神戸国際会館にて第十三回理事会を開催した。

まず中央娯楽㈱（本社千葉県、西沢全社長）から退会届が提出されている旨の報告があり、同社の退会が承認された。またさきに辞任した山田茂雄監事（千信遊設㈱）の後任監事として、前回理事会（十二月十三日）にて推薦された亀頭一雄氏（三和鉄工㈱）が、文書による投票の結果承認された。

このほか五十八年度収支予算案について審議され、ほぼ原案どおり承認された。同予算案は次回理事会で細部を調整したうえで、総会（開催日など今のところ未定）にて正式に決定される運びとなっている。また小型乗物準備委員会がこれまで二回開かれたとの報告があったが、同委員会の正式な発足は見送られるもよう。JAPEA設立時から協会運営に携わってきた佐治常務理事が、四月十七日付をもって退任、退職することになったとの報告がなされた。

思川企画が2階建て軌道の
回廊式を製品化

思川企画㈱（本社栃木県小山市、吉田信也社長）では、小山ゆうえんちに建設した二階建て軌道のゴンドラ「スカイコリドール」を製品化した。

これは一月一日から小山ゆうえんちで営業運転されているもので、R&R（本社東京）が製造したもの。上下二層の軌道（二本パイプレール）があり、車両部分のつながっているゴンドラ（大人二人乗れる）が上段ではぶら下がり、下段では上に乗る形で進む。ゴンドラ自体はペダルで動くが、上下動時は動力チェーンで引き上げ、引き下げられる。この時ゴンドラは真横から支えられ、常に直立する形となっている（利用料金二百円）。

思川企画では基本型の15D型、大きい18D型、特大の25D型の三タイプ（各ゴンドラ数は十台、十五台、二十五台）としてこれらを製品化しており、積極的に販売するもようである。

上の写真は小山ゆうえんちの「スカイコリドール」

豊島園に日本初のSLコースターと
絶叫機「レインボー」
今春4機種導入で一段と内容を充実

遊園施設の導入を意欲的に進めてきている豊島園（東京都練馬区向山、㈱豊島園経営）ではこのほど、新たに日本初登場の二機種を含む合計四機種の大型遊園施設を導入し、その内容を一段と充実させている。

導入された四機種は西独フス社製「レインボー」、西独マック社製「ブラワーエンジン」、西独ジーラー社製「フライング・カーペット」、イタリア・ソリアーニ&モザー社製「スーパーテレコンバット」で、いずれもミゼッティ工業㈱（本社東京、橋本敬造社長）を通じて導入された。

「レインボー」は日本では初めてのもので、約十㍍のアームの片方に座席があり、アーム中央部を軸に垂直回転。座席は常に水平に保たれており、地上からビルの八階に相当する高さ（最高部二十四㍍）までわずか二秒というスピードで、所要時間一分間に十三回転するという絶叫マシン。座席の上部に虹、同下部に雲、アーム中央部に太陽がデザインされている。定員は三十六人乗り。身長制限は百十㌢以上。利用料金は三百円で三月十九日に営業運転が開始された。なお同機種は昨年のIAAPAショーで発表され話題となっただけに、今後の日本導入の動きが注目される。

上の写真は日本初のフス社製「レインボー」

「ブラワーエンジン」も日本初登場のローラーコースター。これはヨーロッパで有名な同名のSLをかたどったもので、SLが九台の客車を引っ張って走るという新タイプ。コースは全長二百四十三㍍あり変化に富んでいる。走行時間四十五秒、乗車定員は三十八人（身長百十㌢以上）、利用料金は一人四百円。四月十日から営業運転開始した。現在豊島園には「サイクロン」「シャトルループ」「コークスクリュー」と三種類のローラーコースターが設置されており、同機の導入がその第四弾となる。

これも日本初登場。マック社製「ブラワーエンジン」

「フライング・カーペット（空飛ぶじゅうたん）」は二対のアームに支えられたじゅうたん部分の座席が円運動をするもので、前方と後方への揺動を数回繰り返した後、十二㍍の高さまで半円を描いて上昇し一気に急降下。最大三・五Gの重力がかかる。運転時間一分三十秒、定員四十人（身長百十㌢以上）、利用料金三百円。三月十九日に営業運転開始となった。

なお同機はすでに昨年三月に西武園ゆうえんち（所沢市、西武鉄道㈱経営）と後楽園ゆうえんち（東京、㈱後楽園スタヂアム経営）に、そして今年三月一日にナガシマスパーランド（三重県桑名郡、長島観光開発㈱）に、それぞれ川鉄商事㈱（本社東京、三和熙社長）を通じて導入されている。また三月五日神戸ポートピアランド（神戸市、㈱神戸ポートピアランド経営）に阪和興業㈱（本社大阪、北二郎社長）を通じて導入、営業運転を開始しており、従って豊島園への導入で同機は日本では五機目となった。

豊島園での「フライング・カーペット」

「スーパーテレコンバット」は中央部からタコの足のように伸びた十四本のアームの先に、それぞれ宇宙船の乗物がついており、中央部の支柱の回転により宇宙船が円運動をする。また宇宙船自体は乗客の操作により、上下運動と自転運動ができるようになっている。回転直径十二㍍、作動中の高さは最高九㍍、運転時間は二分間、定員は二人乗り宇宙船が十四台で計二十八人（五歳以下は付き添いが必要）。利用料金三百円。三月二十九日に営業運転を開始した。

豊島園での「スーパーテレコンバット」

「タイムパイロット」ヒットで センチュリー社が
記念品贈呈
コナミに、シカゴのAOEで

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では同社TVゲーム機「タイムパイロット」を許諾した、米国のセンチュリー社（本社フロリダ州ハイアレー、カミンコウ社長）から同機のヒットを記念して記念品を贈られたことを明らかにした。

これはシカゴで開かれたAOEショーの会場近くで、三月二十五日に贈られたもので、センチュリー社のデザインによるパイロット用腕章の形をしたダイアモンド入りの純銀バッジ。センチュリー社では「タイムパイロット」を一万台以上ヒットさせ同社の経営改善に大きく貢献した（本紙第208号「海外の話題」参照）が、同ゲームのオリジナルメーカーであるコナミ工業に感謝の意を表わすため、AOEショーを機に記念品を贈呈した。

上の写真は記念品贈呈の席で（左から右へ）センチュリー社アルトマン副会長、カミンコウ社長、コナミ・上月社長、センチュリー社カフマン会長、コナミオブアメリカ社・一木社長

岡山京山にサイクルモノレール
泉陽が建設

岡山市京山の京山ロープウェイ遊園に三月二日「サイクルモノレール」が完成、営業運転を開始している。

これは泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）によって建設されたもので、一周百八十㍍のヒョウタン形コース、地上八㍍を空中サイクリングするもの。サイクルモノレール車は十台あり、家族連れなどが利用している。

ゲーム開発に最重点

データイースト、研究所ビルを関係者に披露

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では、データイーストビル（研究所）落成と本社移転を記念し、三月二十二日に関係者など約五百名を招き新ビルにて披露パーティーを催した。

同社は披露会前に記者会見を行ない、同社の業績と今後の計画などを明らかにした。それによると、昭和五十七年度（三月期）決算予測では売上高が約六十億円（前年五十億二千万円）、税引前利益が約十億円（同一億四千百万円）と業績が拡大している。うち同社TVゲームの「ロックンチェイス」、「ハンバーガー」、「バーニンラバー」などの海外へのロイヤリティ収入（約十億円）が大きく貢献しており、国内外ともヒットゲームが順調に伸びたことも寄与している。なお米国市場は急速に悪化しているが、同社のデコカセット方式が評価され始めており、子会社であるデータイーストUSA社（カリフォルニア州サンタクララ）に組立て工場を完成させ、需要に応じてきている。

五十八年度の市場は国内外とも悪化する見通しであり、しかもパソコン、玩具業界への許諾が活発化する一方で業務用の市場混迷化が予想されるが、同社としては研究開発部門を一段と強化して、TVゲームの開発を積極的に進め売上高約七十五億円、利益十二億円を見込んでいる。従って今年度はTVゲーム開発を中心に、ⓐデコカセットできないものの専用のハードつきゲーム機発売、ⓑレーザービデオディスク利用ゲーム機のシリーズ化、ⓒ国内外を問わずゲームソフトのCE用許諾、ⓓコンピューター占い機のシリーズ化、ⓔAM機以外を含めた新規商品開発などを行なうとしている。

この中で同社は、ゲームソフトのCE用許諾を米国のテキサス・インスツルメント社（TI）に対し最近五ゲームを、カートリッジ用プログラムの形で提供するライセンス契約をしたことを明らかにした。なおTI社パソコン用ゲームとして、同社以外にも日本のTVゲームメーカーがすでにいくつか許諾しているもようであるが、公然化したのは同社が初めて。

データイーストビルの完成はこうした経緯のもとでなされたわけで、披露パーティーで挨拶に立った福田社長は、創業以来の苦労話を交えながらこれらの経緯を明らかにした。また現在同社の従業員は約百二十人、千葉に工場、名古屋などに営業所があり、近く大阪にも営業所開設の予定。合併会社の英・ユーロデコ社では三月末にもロンドンに営業所開設の予定ーとしている。

この披露パーティーにはJAMMAの中村雅哉会長が「福田新副会長のデータイースト社の今後の躍進に期待する」との祝辞のほか、金融機関代表として宮田貞光・第一勧業信金理事長、パーツ関係代表として小勝喜一郎・兼松電子部品㈱社長、地元代表として関忠興・杉並区議会議長がそれぞれお祝いの言葉を述べた。また福田社長の母校である東海大学通信工学部から木村登教授が出席、乾杯の音頭をとって彩りを添えた。

新ビルでの披露パーティーと併行して、同ビル二階フロアーで同社のレーザー・ディスク・プレイヤー（LDP）採用ゲーム機「幻魔大戦」を含めた新製品の展示、紹介も行なわれた。

データイーストビルの披露会にて（上の写真左から右へ）挨拶する福田社長、祝辞を述べた中村JAMMA会長、関・杉並区議会議長、乾杯の音頭をとった木村・東海大学教授、下の写真は披露パーティーのようす

西日本最大の宙返りコースター

城島高原に完成

明昌が建設、ループ＋2スパイラル

奥別府の城島高原（大分県別府市、西日本レジャー開発㈱経営）では四月一日〝西日本最大〟の規模の宙返り「スーパーLSコースター」を四月一日に完成、営業運転を開始した。

この宙返りコースターは明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）が建設したもので、全長七百五十㍍のコースターコースに、ループ（L）と二つのスパイラル（S）があり「スーパーLSコースター」と名付けられたもの。起伏のある公園内で、直径十八㍍のループ部分では地面下になる印象を与える形になっている。またスパイラルでは左回りになっており、この種のコースターでは初めてとされている。最高時速八十㌔、一コース二分十一秒。同じ規模のものは大阪のエキスポランドなど二ヵ所にあるが、コース全長では西日本でこれが最大のものとされている。

営業運転では四人乗り車両六両連結で走り、利用料金は一人六百円。同園では春の催しとして、「おもしろ科学館」も開いており、本格的遊園地として着実に発展してきている。

上の写真は城島高原で完成した「スーパーLSコースター」のようす

謹告

平素は格別のご高配を賜り、厚くお礼申しあげます。

このたび弊社が発売いたしましたビデオゲーム「ナイトスター」は、弊社が独自に開発したオリジナル製品です。従って、弊社に無断でこれを模倣し、または類似するゲーム機を製造・販売し、又は設置・使用する等の行為は、著作権法・工業所有権法および不正競争防止法に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することとなりますので、これらの行為のないよう謹告申しあげます。

なお弊社としましては、業界の秩序の維持とオリジナル品ご購入のお客様を守るためにも、模倣品の製造業者および販売業者等に対しましては、刑事・民事の両面から、その責任を追及して行く所存です。

当業界の健全な発展のため、皆様方のご理解とご協力をお願い申しあげます。

昭和五十八年四月

東京都杉並区上荻二ノ三一ノ一二
データイースト株式会社
代表取締役 福田哲夫

NIGHT STAR ナイトスター

米ジャーナリズムが注目する

日本の新企業像

ナムコの広告、考えを紹介

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）のユニークな求人広告が、日本の先端技術産業の一例として米国ジャーナリズムの目にとまり、「ニューヨーク・タイムズ」など有力紙で紹介された。

この記事は「ニューヨーク・タイムズ」三月八日付と、「ヘラルド・トリビューン」三月十二日付に掲載されたもの。いずれも、これまでの日本にはなかったタイプの企業とその考えかたにスポットライトを当てたもの。ナムコのほかダイナックス社と林原生物化学研究所の二社にも言及されているが、ナムコの箇所が最もユニークで、「TVゲームのメーカー、ナムコはカラフルな雑誌広告の中で〈更生した非行少年やCクラスの学生〉を募集している」として、「学校で学んだ知識はゲームデザイナーにはあまり役立たない。常識的でない考えの人や好奇心旺盛な人、楽しいことが好きな〈変り者〉を求めている」との中村社長の発言を引き合いに出している。

これらは決して誤解されるべきものではないが、ナムコが求人広告雑誌「リクルートブック」に出稿した広告の大見出しに、七八年版で「集まれ前科者」、七九年版で「Cが多くてもいいじゃないか」をそれぞれ使ったのを、米紙記者が直訳して〈更生した非行少年やCクラスの学生〉を求めているとしたため。これらの広告は大見出しで一瞬読者を驚かせ、次に真意を伝えるという広告のありかたのひとつの例である。

しかし米紙のねらいは、もちろん誤解されれば非常識と言われかねないこの広告の発想の中に、日本にはかつてなかった企業イメージが生まれつつあること、そしてこれらの企業が日本の先端技術産業の一翼になっていることにある。記事の中でスチーブ・ローア記者は、創造性を求める新しい企業がすべて成功していると断定するのは時期尚早と慎重に語りつつ、しかしながら創造性を求める企業が進めている先端技術こそ、日本が米国に追いつき追い越そうとしている分野だとしている。

記事の最後は「たとえばナムコの一風変った広告に魅かれたCクラスの学生のひとり、岩谷徹氏（二十七歳）はTVゲームの世界的名作〝パックマン〟を生み出した」となっている。

ナムコでは、かつて話題になり本来の目的を果し終えた「リクルートブック」の求人広告が、今またこうした形で注目されたことについて、同社がめざす〝新しい遊びの空間作り〟とそのための人間観が再評価されたと受けとめている。

上の写真は「ニューヨークタイムズ」3月8日号、ビジネスセクションの表紙から

谷川八段も挑戦

大阪・南にオープンした「ニュー光」で

TVゲーム「将棋」に

上の写真はMBSの斉藤アナと「将棋」に挑戦する谷川8段（右側）

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）では、二月十一日に大阪・心斎橋筋に、ゲーム場「セガセンター・ニュー光」をオープンしたが、十五日には同ゲーム場で毎日放送のドキュメンタリー番組の録画撮りのため、谷川八段が訪れるなど、同ゲーム場は話題をふりまいている。

「セガセンター・ニュー光」は、以前地下がゲーム場で、一階はパチンコ店だったのをすべてゲーム場に大改造したもの。心斎橋筋という地の利を生かし、ファッショナブルで、明るいゲーム場として人目をひいている。

一階は二三〇平方㍍、地下は一六五平方㍍のスペースを壁は白、床は赤で統一し、ステンドグラスなどをアクセントに壁に配置し、多くの鏡を使ってより明るく、広く見せる工夫が見える。

一階はおもにテーブル型TVゲーム機が並んでおり、横に向ってはラバタイプのTVゲーム機、奥にはフリッパー、入口付近にコックピット型ドライブゲーム機や占い機が置かれている。一階の一角にはスロットマシンやミラクルハットなどメダルゲーム機も。

地下にTVゲーム機のほか、輪なげコーナー、射撃コーナーやゴルフ練習機など比較的大きなスペースを必要とするもの。全部で百数台揃えている。

同社・大阪中央営業所の上山所長は「以前より女性客の増加が目立つようになった」と語っていた。営業時間は土曜日が午前十時から翌日午前五時まで、その他の日は午前十時から翌日午前二時まで。

十五日に同ゲーム場で録画撮りが行われた番組は、毎土曜日関東は午前十時から、関西は午後四時から放映されている一時間もののドキュメント番組。今回は「SHOGI最前戦」と題して、将棋の谷川八段をテーマにする。録画は谷川八段がTVゲーム「将棋」（アルファ電子㈱開発）に挑戦するというもの。谷川浩二八段は、二十一歳になったばかりで史上最年少の名人位を狙うという現在最も注目されている棋士で、斎藤努アナウンサーといっしょに訪れた。

「セガセンター・ニュー光」の1階（上の写真）と地階のようす

謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚くお礼申し上げます。

このたび弊社が「'83NAOアミューズメント・エキスポ」に出展いたしました「ASTRON BELT」（「アストロン・ベルト」）につきましては、お陰様で、皆様からの絶大なるご好評をいただき厚くお礼申し上げます。

本ビデオゲームは、株式会社パイオニアとの技術提携により、同社製のレーザー・ビデオディスクと従来のビデオゲームをシステム化した新方式のビデオディスク・ゲームシステムで、弊社が全世界に先がけ、開発・製品化したオリジナル製品であります。

また、ゲームの背景となる映像は、株式会社東映より提供を受け、作成しております。

この商品「ASTRON BELT」（「アストロン・ベルト」）の商標に関する諸権利並びにそのゲーム内容に関する著作権等の諸権利は、弊社が取得し保有しておりますので、無断で、この商品の模造品、または類似品を製造・販売・広告・輸出および使用する行為は、工業所有権法、不正競争防止法、著作権法等に抵触し、弊社の諸権利を侵害するとともにアミューズメント業界の秩序を乱し、ひいては業界の発展を阻害することになりますので、これらの行為のないように十分なご配慮をお願い申し上げます。

なお万一、違反行為があった場合は、弊社は断固たる態度で、それに対応する所存でございますので、ここにお知らせいたします。

昭和五十八年四月

東京都大田区羽田一丁目二番十二号
株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役 中山隼雄

ホテルレストランショーに出展

セガ社は両替機

ユニエンターは占い機などで

宿泊施設と飲食施設に関連する設備機器、その他の付帯設備などを一堂に展示した「83国際ホテル・レストラン・ショー」が三月十四日から十八日までの五日間、東京・晴海の見本市会場で開かれ、同ショーにAM業界から㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）と㈱ユニエンタープライズ（本社仙台市、玉手良光社長）の二社が初出展した。

このショーは〝ホテル、旅館、レストランのリノベーション〟を目的に昭和四十八年から毎年一回この時期に開かれてきたもので、今回で十一回目。㈳日本能率協会、㈳日本ホテル協会など六団体の共催により、今回は六百五十社が厨房機器、フード機器、インテリア、事務省力化機器、衛生設備などを展示した。

セガ社はホテルなどでのサービスと省力化にと両替機を中心に初出展。同社では「主にホテル業者を対象に出展した。ホテル業界には当社名があまり浸透していないため、反響はまずまずだが、ホテル業界は大きな業界なので今後に期待が持てる」としている。同社の出品したものは両替機「DP13A」「DP13」「DP05」、メダル貸機「DP15」、全自動カラオケ「スイングセンサー」（京セラ製）。

ユニエンタープライズはホテル、レストランなどでの販促用にと占い機を中心に出品。同社では「あらゆる業界の店舗に当社製品を設置してもらうべく、このショーだけでなく各業界の展示会に出展していく方針」という。同社の出品機種は占い機「バイオリズムマシン」、「アストロクラフト」（ナナオ製）、靴みがきと靴みがき用品の自販機とを組み合わせた「自動靴磨機」（試作品）。

このほか東映芸能ビデオ㈱が「カラオケビデオディスク」を、㈱にっかつが「ビデオカラオケ」などをそれぞれ出品し、実演により紹介した。

ホテルレストランショーでセガ社(上)の写真とユニエンターの小間

論潮

子ども用賭博機

店頭などに主として設置されている、いわゆる「子どもギャンブル（G）マシン」で、中学生相手に賭博をさせていた業者が常習賭博の疑いで逮捕され、同罪名で起訴された。ニュースでも明らかなこの機種は、電光点滅ルーレット式の子ども用G機である。健全娯楽を主張し、ギャンブル機違法営業撲滅を言うJAMMAやNAOなどの業者団体は、これらの機種が今なお製造販売されておりまた全国に広範囲に使われていることから、決して知らぬ顔をして済ませられないはずである。

これらの子ども用G機は昭和四十八年十二月に警察庁の指導のもとに作成された業界側自主規制「メダルゲーム場運営基準」を厳守してはじめて使用できるものである。しかし同運営基準はメダルゲーム機（事実上のギャンブル機）の運営について、未成年者にはゲームをさせてはならないことを明らかにしている。従って、子どもメダルゲーム（ギャンブル）機とは、そもそも存在自体がおかしいと言わねばならない。このことは、メダルゲーム方式の創始者であるシグマの真鍋氏も言及している（本紙第180号参照）問題点で、業界側としては早急に、子ども用G機についての考えをまとめる必要があるだろう。すなわち、子どもにギャンブル行為ないしその類似行為をさせるのがアミューズメント業界の考えなのか、あるいはそうした行為をさせるのはいけないことだとしてそれらの行為を未然に防止するなんらかの協会事業でも行なうか。選択はふたつしかない。

すでに数年前から、子どもに射倖心をそそる恐れのあるゲーム機（要するにギャンブル機である）で遊ばせないとする青少年条例が多くの県で施行されていることも知っていていいだろう。いずれにせよ、業界側が子ども用G機を支持する限り、健全娯楽を旗印にしてPTAや青少年育成国民会議と「話合う」のは矛盾に満ちている。この点で業界側の考えや姿勢が問われているのである。

JAMMA第10回ゴルフ

木村氏(総商)が優勝

JAMMA第十回ゴルフコンペが三月七日、東京・町田市の東京国際カントリー倶楽部にて開かれ、木村雅三氏(㈱総商)が優勝の栄誉に輝いた。

このコンペは偶数月に開催されることになっているが、二月はJAMMAの総会などがあって日程の都合から今回は三月に開かれた。当日の天候は曇りだったが、中村会長以下総勢二十四名が午前十時十八分、アウトとインそれぞれ三組ずつに分かれ元気にスタートを切った。その結果、木村氏が優勝したほか入賞者は次のとおり。

準優勝＝吉野正彦氏（日本娯楽機㈱）、三位＝長岡秀吉氏（任天堂㈱）、ベスグロ賞＝高山朗弘氏（金亀電子㈱）、ドラコン賞（イン）＝江川信吾氏（㈱ナムコ）、同（アウト）＝真砂幸男氏（真砂工業㈱）、ニヤピン賞（イン）＝波岡護氏（シグマ商事㈱）、同（アウト）＝木村雅三氏。

社名変更

㈱タック（旧・㈱チェスト・京都支店）＝京都市伏見区深草極楽町七七二の五、☎（〇七五）六四三—五六四〇、滝川裕社長。

事務所移転

アイレム㈱・千葉営業所＝千葉県印旛郡富里村日吉倉二二三の一、☎（〇四七六）九三—六六〇九。

㈱ジーエム商事＝東京都大田区大森北五の九の十三、☎七六六—九三三一、小倉忠弘社長。

㈲サンライト沖縄＝沖縄県宜野湾市字大山四三六、☎（〇九八八九）七—三三二三、比嘉義彦社長。

代表者交替

㈱ニチブツ九州＝福岡市博多区博多駅南四の四の十七、新常盤ビル、☎（〇九二）四七二—七二二一、熊谷隆之社長（鳥井末治前社長は相談役に就任）。

お知らせ

株式会社オルカの子会社であるグリンビー商事が製造販売したプリンテッド・サーキット基板に固定された「PENTA」と題するビデオゲーム及びそれに添付されたインストラクション・シートは、それぞれ、「PENGO」と題するビデオゲーム及びそれに添付されたインストラクション・シートについて、株式会社セガ・エンタープライゼスが有する著作権を侵害するものであったため、株式会社セガ・エンタープライゼスと株式会社オルカ、グリンビー商事間で紛争が生じましたが、此度当事者間において協議が整い、円満に和解が成立致しましたので、ここに謹んでお知らせ致します。株式会社オルカ及びグリンビー商事は、グリンビー商事の前記著作権侵害行為により著作権者である株式会社セガ・エンタープライゼスに多大の損害及び迷惑をかけたことに対し、謹んで謝罪の意を表明し、今後株式会社オルカ及びグリンビー商事は、株式会社セガ・エンタープライゼスと協力して、コピー製品の追放をはじめ、業界の健全な発展のために一層の努力を致すことをここに表明致します。

昭和五十八年三月

東京都大田区羽田一丁目二番一二号
株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役 中山隼雄

東京都新宿区西新宿二丁目四番一号新宿NSビル
株式会社オルカ
代表取締役 戸津猛

東京都品川区西五反田二丁目一〇番一一号
グリンビー商事
代表者 清本吉行

第24回 東京・中野

全国縦断ゲーム場ルポ

新宿が盛り場としてますますマンモス化するにつれ、その西側に位置する中央沿線の各町も大きくかわってきた。ここ中野もそのひとつの町で、「中野は第二の新宿だ」と言う人がいるほど、かつての緑濃い静かな住宅地というイメージは薄くなり、ショッピング街、プレイゾーンが急増した。とくに中野駅北側から早稲田通りまで延びているサンモール街とそれに続くSC「ブロードウェイセンター」は、終日活況を呈しており、その周辺にびっしりと軒を並べるネオン街、飲食店を見ると、新宿の影響が色濃く感じられる。また駅南口付近もファッショナブルな店が増え、賑やかな様相を呈している。

ゲーム場も町の変化とともに増え、インベーダーブームで一挙に約十軒となった。それ以後は多少の増減はあったが、全体の軒数をそのまま保って今に至っている。ただその半数がSCのブロードウェイセンター内に集中。客の大半は地元の常連客であり、ヤングと若いサラリーマンが主流となっているが、女性客はほとんど来ないというのがこの界隈の実情のようだ。

まずブロードウェイセンターの中にゲーム場が五ヵ所ある。同センターは地下一階、地上四階建てのSCで、服飾関係と飲食の店が中心となっているが、小規模な店がほとんど。

「ゲームファンタジア中野」はフロア面積が約六十坪と広く、ブロードウェイセンター内のテナント中最大の規模。同店はシグマの運営で、オープン当初はアーケードゲーム場「マジックランド中野」であったが、二年前にビンゴを中心とした「ビンゴイン中野」に衣替えをした。しかし一年足らずで今度は、メダルゲーム機とTVゲーム機を中心とした現在の店になった。これは他の地区から人が流れてこないという土地柄、しかも常連客がほとんどというこの界隈の実情から、大人のみを対象とした運営では来場者数が限られてくる

上の写真はSCのブロードウェイセンター内で最大規模の「ゲームファンタジア中野」の店内のようす。下の写真は同店の飛田一郎店長代行

ゲーム機の音量を低くするなどして周囲の店に対する配慮を心がけている「ゲームコーナー・キープランド」の店頭部分にて

データ（順不同）

ボイジャー　中野区中野2-26-13、☎384-9570、本社＝日本導入種苗㈱（☎382-8888）
ゲームサロン　中野2-27-11、☎381-9440、直営＝南田。
インベーダーハウス・キング　中野5-51-15、☎386-4892、直営＝張明燥。
カジノラスベガス　中野5-55-1、☎388-2062、直営＝大進実業㈱
マジックランド中野ポニー　中野5-56-6、☎388-0046、本社＝㈱シグマ（☎496-5221）
以下はすべて中野5-52-15、ブロードウェイセンター内。
1F　**ゲームファンタジア中野**　☎389-7670、本社＝㈱シグマ（☎389-7670）
ゲームコーナー・キープランド　☎388-3573、本社＝㈱キープ（☎445-8280）
中野BWゲームコーナー　☎387-9212、本社＝㈲東京企画（☎387-9211）
3F　**ゲームランド**　☎387-0909、直営＝㈲吉田興産。
カジノロイヤル　☎386-9094、直営＝同上。

ので、未成年をも対象にしたゲーム場にせざるを得なくなったことによると思われる。同店の飛田店長代行は「TVゲーム機の設置台数を大幅に増やしたことで、店の売上げが倍増した」と語り、やはりTVゲーム機が現在のゲーム場にとって欠かせないものになっていることを象徴している。また同店長代行は「この界隈には遊び場がなく、ヤングにとってゲーム場が唯一のプレイゾーンともなっている。イタズラをする子どもに入場を断ると『ほかに遊ぶところがないので断らないでほしい』と頼んでくるほどだ」と言う。

低年齢層に低料金定着

同店は広いフロアにしては入口が少し狭いが、店頭のアーケード機とヤング向けのイラストなどが客を誘引。店内フロアは入口から中央部にかけてテーブル型TVゲーム機約三十五台が並べられ奥半分のフロアに大型メダルゲーム機、スロットマシン、ビンゴなどのメダル機三十台が設置されている。店頭に設置のものを含め総機械台数は約七十台。

「ゲームコーナー・キープランド」は約一年前、「中野BアンドS」（サムコ通商運営）から運営者がキープに変わった店。店内フロアは約十五坪と小規模だが、設置機械はホコリもついていないほどきれいにみがかれている。全機械はTVゲーム機で、テーブル型二十台、アップライト型とコックピット型が各一台、計二十二台を設置。同社が展開するロケ（全部で八軒）の責任者である渋佐氏は「ゲーム場運営で第一に大切なことは、ともかく機械をきれいにすることだ。そうでないと客は必ず離れていく。このSCでは隣や向かいの他の商店が近接しているため、なるべく機械の音量をセーブしたり、店頭の電飾を派手にしないよう気を使い、周囲の店と協調した運営をしている」と語る。同店は地元の中学生、高校生が客層の中心となっている。

「中野BWゲームコーナー」はブロードウェイセンター一階の通路部分を利用し、TVゲーム機のみを一列に配置。その内容はテーブル型十七台、アップライト型二台。運営に当たる東京企画では同コーナーについて「だれでも気軽に利用できることがメリット。ふだんゲーム場へ入りにくいというおじいさんが、通りすがりに一ゲームだけプレイしていくこともあるので、TVゲームのファン層の拡大にもなる」としている。なお東京企画はゲーム機のほか、ビデオテープや釣り具の専門店など多角的な業務を展開している。

同センター三階には昨年まで三軒のゲーム場があったが、現在は二軒（いずれも吉田興産運営）になっている。「ゲームランド」は約二十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十台、コックピット型TVゲーム機一台、ラバタイプTVゲーム機二台、フリッパー二台、クレーン機一台、計三十六台を設置。店内は天井に小さなランプが無数にあり、奥には虹を象徴したネオンが点灯、それらが間接的に壁面の鏡に映し出され、ヤング向けの雰囲気を効果的に演出している。

「カジノロイヤル」は約三十坪のフロアにTVゲーム機のみ三十数台を設置しており、テーブル型が三十台、ラバタイプ型が三台、コックピット型一台という構成。壁面は〝ジャンピューターコーナー〟として麻雀機を約十台並べている。店頭には各機種名を書いた紙がのれん状にぶら下がっており、一目で店内の設置機種がわかるようにしてある。

「ゲームランド」「カジノロイヤル」の両店とも、テーブル型TVゲー

次ページへ続く

上の写真は中野で最も活況なサンモール街に面した「マジックランド中野ポニー」の店内のようす。下の写真は同店の前田実店長

「ゲームランド」ではテーブル型TV機を数台ずつまとめて設置している

電飾とネオン、鏡などで店内の雰囲気を盛り上げている「カジノロイヤル」

若いサラリーマンで賑わっている「インベーダーハウス・キング」の店内

ム機も二台あるいは四台一組として、各所に大きな四角形を作る形のレイアウトをしている。このため通常は狭くなりがちな機械と機械の間の通路が広くなり、プレイヤーにとっては歩きやすく、好みの機種も探しやすいという利点がある。

ブロードウェイセンターの周りに三軒のゲーム場がある。「マジックランド中野ポニー」は繁華街のサンモール街にあり、活況を呈している。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十四台を中心にコックピット型TVゲーム機三台、占い機一台を設置。とくにコックピット型TVゲーム機三台を店内中央部の両サイドと奥とに分けて配置。この点について同店の前田店長は「入口付近にコックピット型を並べて外から店内が見えないようにしている店もよくあるが、私はそういう目隠しのようなことは好まないので、店内にコックピット型をうまくバラつかせて設置した。これが単調なレイアウトにメリハリを持たせている」と語る。また同店長は「この界隈のヤングは新ゲームに関する情報が早いようなので、新機種の導入にも配慮しているが、ともかく長い目で見て客をつかんでいくよう努めている」とも語る。

「カジノラスベガス」はフロア面積が約四十坪あり、テーブル型TVゲーム機二十五台を中心に、アップライト型TVゲーム機十二台、コックピット型TVゲーム機二台、その他アーケード機一台のほか、奥フロアをカジノコーナーとして対人ゲーム三台、計四十三台を設置。同店ではアップライト型が比較的多いが、これは数年前の機種がほとんどであり、売上げを問題とせずレイアウト上設置しているという。対人ゲームはこの界隈で同店しか設置されていないが、この客は減少傾向にあり、もっぱら近所の常連客のみを相手に運営しているとのこと。

「インベーダーハウス・キング」は約二十坪の長細いフロアで、入口付近から奥までの両側にテーブル型TVゲーム機を二台ずつ（計二十五台）並べて設置。同店は夜二時までの営業だが、夜十二時以降は客数が減る。また昼間は大学生、夜はサラリーマンが客層の中心とのこと。店内はブルーとオレンジのストライプによるすっきりしたデザインがなされている。

中野駅の南側には二軒のゲーム場がある。「ボイジャー」はフロア面積が約九十坪で、この界隈では最大の規模を有するゲーム場。テーブル型TVゲーム機六十六台を中心に、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー五台、その他アーケード機一台を設置。店内は簡素なレイアウトだが、米国戦闘機と南国風景との二つの大型写真パネルが雰囲気づくりに役立っている。同店の従業員によると「駅北側がどんどん近代的な街に整備されていくため、ヤングは駅北側へ流れていく。こちらの南側はゲーム好きなヤングが減っていき、経営もあまりかんばしくない」と語っているが、サラリーマン客を中心に安定した運営を続けているようだ。

「ゲームサロン」は約二十五坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十数台、コックピット型TVゲーム機とフリッパーを各一台、計約四十台を設置。店内は暗く故障機械も見受けられ、いまひとつといった感じのする店だが、近所の大学生によく利用されているようだ。

以上の中野駅周辺のゲーム場ではすべて、ここ一年の間に一ゲーム五十円の料金設定となり、とくに小中学生に好評のようだ。しかし周囲の店に合わせてゲーム料金を落とさざるを得なくなった店（とくに繁華街から少しはずれたゲーム場）では、限られた常連客のみを相手にしているだけに苦しい経営を余儀なくされているようだ。

奥のフロアが対人ゲームコーナーになっている「カジノラスベガス」

通路部分を利用した「中野BWゲームコーナー」のようす

近所に住む学生たちが主な客層となっている「ゲームサロン」の店内にて

上の写真は二枚とも大パネルが印象的な「ボイジャー」、左は同店の店頭

SEGA

いま ビデオゲームは未知の領域へ――
レーザー・ビデオディスクがゲームを変えた

ライブな臨場感とあくまでもリアルな映像がプレイヤーを興奮のるつぼへ
UFOの襲来・アステロイドの大群・巨大なブラック・ホール………
さまざまな危機を脱して宇宙船はミステリアスな惑星に遭遇
壮大なスケールで描いたレーザー・ビデオディスク・ゲーム

アップライトタイプもあります。

全国のロケーションで
あっという間にトップの座へ！
抜群の高収益！

CHAMPION BASEBALL

セガ・チャンピオン・ベースボール

アンパイアの声がひびく
本格的な野球ビデオゲーム
好評発売中！

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)

Stepper 足踏みゲーム

（仕　様）

寸法(幅×奥行)	0.85m×1.2m
全　高	1.8m
プレイタイム	60秒(30点以上で＋20秒のボーナスゲーム)
コインシューター	100円
消費電力	AC100V，120W
重　量	150kg
オプション	防水シート

PAT.PEND.

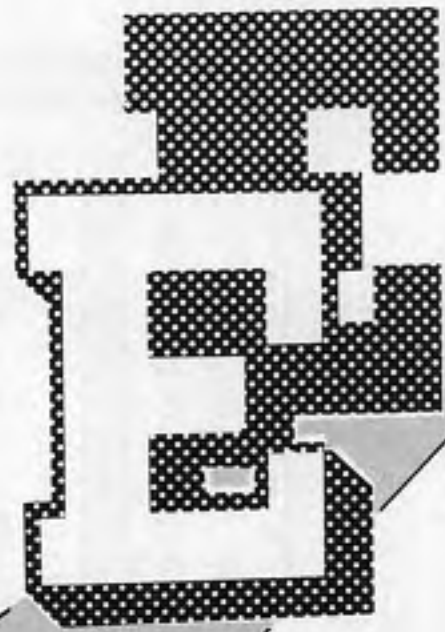
〒91-26038

- 5つの穴よりランダムに出て来るステッパー君を踏んで得点をします。
- 30点以上でボーナスゲーム。
- 得点表示およびハイスコア表示付。
- ゲーム難度調整可能。
- チケットディスペンサー取り付け可能。

ステッパー

GREAT RICH MAN

大富豪

（強いカード）JOKER. 2. A. K. Q. J. 10～4. 3.
台札より強いとき始めます。
♡4. ♧4. 2枚以上揃っていれば一度に切れる。
PASSも出来ます。
後続がなければ流し、新たに始めます。

ミニアップロボ

雰囲気一新！売上倍増

お子さまに人気のあるロボットを形どった全く新しい筐体です。
モニターが内蔵です。
既存の基板交換自由、目が光ります。

〈仕様〉H1635%・W730%・D580%
重量72kg、ナナオモニター14インチ
〒95－2348

一石二鳥

最新の半導体技術VOICE ICを採用した

無人お店番システム

仕様

- メッセージ内容……「いらっしゃいませ」「ありがとうございました」
- 音声出力……………MAX2W(音声は可変できます)
- 検知対象……………人間の動き(通常の歩行速度において)
- 検知器の有効距離…直線距離にて4m
- 使用場所……………本体・検知器共に屋内(水や直射日光が当らない場所)
- 使用可能温度範囲…－10℃～40℃
- 使用電源……………AC100V　50/60Hz
- 消費電力……………7W
- 大きさ(横×縦×高さ)…本体240×155×55mm検知器100×44×37mm

attack!!

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

本　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181　TEL 03(455)6511(大代表)
品川倉庫　〒140 東京都品川区東品川4-13-4 月島倉庫6F　TEL 03(472)6405(代　表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106　TEL 06(647)4455(代　表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル　TEL 052(732)2611(代　表)

Nichibutsu™

こいつは手強い、ハードに迫れ！

本格マージャン 3人 1プレイヤー対2コンピュータ 打ち！

人気沸騰、快調に発売中

- プレーヤーが勝った場合
コンピューター1人しずみの場合、1リプレイ
コンピューター2人しずみの場合、2リプレイ
役満で上がれば無条件で、　10リプレイ
- コンピューター2人のうちどちらかがトップになればプレヤーは負けです。

雀豪 JANGOU

〒95-2450

Nichibutsu 日本物産株式会社

本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891NCBCOLJ
東京日本物産(株)　東京都中央区日本橋小舟町15番地8号
☎(03) 664-5271(代) 〒103

札幌営業所　札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王もなみマンション　☎(011)824-2571(代) 〒062
仙台営業所　仙台市本町2丁目14番21号 図南ビル1F　☎(0222)65-5571(代) 〒980
京都営業所　京都府久世郡御山町大字市田小字新珠城122-1　☎(0774)44-6262(代) 〒613
奈良営業所　奈良市大宮町3丁目4番25号 やまとビル3F　☎(0742)33-6311(代) 〒630
広島営業所　広島市京橋町2丁目6番地　日物ビル　☎(082)264-4531(代) 〒730
(株)ニチブツ九州　福岡市博多区博多駅南4-4-17 ヤノウラビル1F　☎(092)472-7221(代) 〒812

NICHIBUTSU U.S.A. CORP. NICHIBUTSU U.K.LTD. NICHIBUTSU EUROPE GMBH

ヨーロッパAM通信

ポーカー最盛期の COIN-OP'83

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

アイルランドの自動機械産業で働く人びとはこのところ増税に苦しめられていますが、ダブリンで開かれた第四回コインオップショー（三月二十三日—二十五日）には以前より多く（約三十社）出展しました。これはいつもと同様、ゆったりとくつろげる楽しいショーでした。

最初に、この国での課税の現実について一言述べておきましょう。そのほうがこのレポートを理解しやすくなるでしょう。現在あらゆる機器について三五％の付加価値税（英国ではVATとして知られています）がこの国に到着した時点で納められねばなりません。これはとても高い税率です。加えて各機械のキャッシュボックスに入ってくるお金の二三％をVATとして納税しなければなりません。つまりアイルランドではだれもがしかるべき利益を得るために大変きつい仕事をしなければならないのです。しかも法律はさほど立派でもなく、はっきりともしていません。わずかのお金しか払い出さないゲーム機はアーケードゲーム場で許されていますが、それ以外のロケーションでは許されていません。クレジット方式や、勝っても払い戻しのない方式のものはもちろん使用されています。

少し前からこの国には強力で安定した政府が樹立されていません。現政府はわずか六議席の差で多数派となっており、そのため遠からず総選挙がありうると見られています。もし現野党が政権をとれば、自動機械業界はマイケル・ウッズ博士を法務大臣として強力な味方に持つことができるでしょう。同氏は今回のコインオップショーの開場に立会いました。同氏は自動機械産業にとても好意的であり、この産業は失業問題が深刻なアイルランドで約五千人の雇用を提供している——と語ってくれました。ウッズ博士は自身もプールテーブルでプレイすることがある、とも語っています。博士らの党が政権をとらないと博士にできることはありませんが、オペレーター協会のIACAは近く博士と討議することになっています。

このショーは、来場者がなにか真新しいものや変ったものを見るのを期待するようなものではありません。ですが、傾向は把握できます。現在アイルランドでは、ビリヤードと同類のスヌーカーというのが流行しかけています。英国の重要な硬貨作動式スヌーカーテーブルのメーカー、ヘーゼル・グローブ社は、この国に有力なディストリビューターがいますが、同社自ら小間を出しました。同社のスタン・マッケンナ氏は、同社製スヌーカーテーブルがプールテーブルと共にとてもよく売れている、と語りました。他の数社もスヌーカーテーブルを出品しました。私は近いうちにこれらのメーカーを訪れるつもりです。

これ以外の硬貨作動式ゲーム機では、現在この国でポーカーゲーム機が最も多く出ています。コインオップショーの多くの出展社がそれらを出品していました。インター・コースト社は同社の「ゴールデン・ポーカー」を最新版にし、以前に増して興味深く魅力的なものにしました。それはスイッチ切替えで画面内の文字をフランス語にも英語にもできるもので、事実同社はこれらの機種をフランスに数多く販売しています。ビデオゲームズ（アイルランド）社は大きな会社で、同社については「ゲームマシン」に記事を書いたことがありますね。同社のブレンダン・マーフィー社長は高い税金にもかかわらず事業はうまくいっていると語っています。成長めざましい同社は、とりわけタイトーの代理店であるだけでなく、オペレート、リース、販売を手がけています。

北アイルランドから来たノロット社も、ポーカーゲーム機で成功を収めている会社です。そして、面白い競馬ゲーム機「マイクロフォーム」を開発、製造したヴィコ社も現在ポーカーゲーム機を作っています。同社はこのショーで初めてこれらの機種を出品しましたが、そのうち〝ミディ〟キャビネットと呼ばれるものはきっと成功するでしょう。プレイヤーが立っていても座っていてもできるようになっており、同社ではこのキャビネットの「マイクロフォーム」を生産する予定ですが、それはいいアイデアでしょう。

COIN—OP'83の開会を宣言するマイケル・ウッズ博士（上の写真）。下の写真はデジタル・コントロール社の「リトルカジノ」とオハンレン氏（左）

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

ジョイランドAM

北アイルランドのジョイランド・アミューズメント社は、セガ社の「ミラクル・ハット」を呼びものにしていました。同機は、アーケードゲーム場の多くあるアイルランドで、明らかにヒットしつつあるゲーム機です。

コインオペレイテッド・アミューズメント社は、この国では大変有名なディストリビューターで、数多くの製品を扱っています。同社によると、エレクトロコイン社の「ブラックジャック」はなお人気を集めており、データイースト社のデコカセット方式「バーニン・ラバー」は最もよく売れるもののひとつとのことです。同社はこの国でアタリ社製品を扱っており、アタリ社のアイルランド工場で作られた「ポール・ポジション」を出品していました。自分たちが投資する機械に慎重に取組もうとするオペレーターたちのために、同社は現在コンバージョン（改造）の仕事も多く手がけています。

カートミルズ社は魅力的な小間で、バリー社やエース社などさまざまなメーカーのギャンブル機を展示していました。同社のバート・カートミル氏は呼び物として、もちろん販売用ではありませんが、コレクションの中から古いギャンブル機を持って来ていました。そのひとつは六—七十年前のものでしたが、完全に作動するもので、とても貴重なものです。

英国の有名なギャンブル機メーカーであるJPM社は独自の小間を持ち、一連のアイルランド用製品を展示しました。でも販売は、JPM社と契約している優れたディストリビューターたちにまかされています。同社の出展はかれらを支援するためのものです。

「リトルカジノ」

アリストクラット社はもともとオーストラリアに本社があり、英国に支社を持つ会社ですが、今回初めてこのショーに出展しました。同社の新しい国際販売担当社長のウィリアム・レッドショー氏は、オーストラリアから英国に住居を移したばかりですが、アイルランドの事情を知るために来ていました。なお同社は、つい最近ヨーロッパのカジノにいくつか興味深い売り込みをしたそうです。

サミットコイン社の代理店であるJNインターナショナル社は、サミット社のギャンブル機をうまく展示していました。これらの製品は急速に国際的評価を高めたものです。そして、アイリッシュ・アーケード社はバリー社とミッドウェー社のゲーム機を見事に展示していました。

米国からも二社出展参加しました。そのひとつガメックス社は、同社の電子ギャンブル機を出品しましたが、それは精巧に出来ており大いに気をそそられるものでした。この国でのディストリビューターも指定されており、英国へも販売されることになっています。

もう一社はデジタル・コントロール社で、同社製品のアイルランド／英国市場での新しいディストリビューターを通じて出展しました。そのディストリビューター、ジョン・オハンレン氏の会社名はECAL社です。デジタル・コントロールズ社のゲーム機「リトルカジノ」は実に面白く、そのサイズは小さいのでどこにでも置けます。

これは硬貨投入後、ポ

（19めん下段へ続く）

トマス・レジャー社が出品した子ども用乗物機「レーシングチーム」は大変注目されました（上の写真）。下の写真は「ゴールデンポーカー」とジム・ケイジーとアン・ケイジーさんです。

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

TVゲームの首都誕生

アイオワ州オタムア市で3月19日に披露会

TVゲーム産業にとって記念すべきことが二件米国で起った。ひとつは首都ワシントンにあるコーコラン美術館に、TVゲーム機が〝美術品館〟の主役となったこと。もうひとつはアイオワ州オタムア市が、最初のTVゲーム・オリンピック競技の場になったことから、世界の「TVゲームの首都」と宣言されたことである。

TVゲームが芸術品として コーコラン美術館で陳列に

コーコラン美術館の話は、同美術館付属のコーコラン美術学校のための基金集めから始まった。つまり、そのためには芸術品とも言える最新のTVゲーム機が最も適している——というわけでTVゲーム機が同美術館に陳列されることになったのである。この話は全米TVゲーム機メーカーの協会であるAGMA（アミューズメント・ゲーム・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション）を大変喜ばせ、AGMAはワシントン近辺のディストリビューターとオペレーターの協力を得て、全面的にこの企画を進めた。

二月十八日、AGMAの手によって約二百台のTVゲーム機がコーコラン美術館に集められ、〝美術品館〟が誕生した。この催しには各界の名士約五百名が出席、TVゲームによる基金集めに協力した。これらの名士たちは入場するのに三十五ドル支払い、ゲーム競技料として五ドル支払い、さらに一プレイ一ドルずつ支払うかたちで基金集めに協力したのである。参加した名士には駐米カナダ大使のゴットリーブ氏、有名なコラミストのアート・ブッシュワルド氏らがいる。さらに翌日は一般にも開放され、この日は約三千人もプレイした。

AGMAのプラズウェル専務は「TVゲームがまったく健全で素晴しいものであることを各界の名士を通じて広く認識してもらえたことは確かであり、この催しは私たちにとって大いなる励しとなった」と語っている。

一方、アイオワ州オタムア市が世界のTVゲームの首都となったのは、三月十九日に同州のテリー・ブランスタッド知事が命名したことによる。この市は今までTV番組「MASH」のレーダー伍長の話の上での故郷として有名だったが、これからは「TVゲームの首都」としてもっと有名になることになる。

これは同市が過去においてTVゲームの最初のオリンピック競技をした場所だということが、全米TVネットABCの「ザッツ・エンタテイメント」で紹介されたことを契機にしたもの。ここには国際ビデオ・スコアボードも置かれ、世界中のTVゲーム競技の情報収集も行なわれているとのことである。そのゲーム場の名は「ツイン・ギャラクシー・アーケード」だ。

この話にもAGMAは全面的に協力し、三月十九日の宣言日にはプラズウェル専務と、アタリ社のドン・オズボーン副社長が出席した。このアーケードゲーム場のオペレーター、ウォルター・デイ氏と、オタムア市のジェリー・パーカー市長には知事から記念品が贈られたうえ、ここを世界中の「TVゲームの首都」であると宣言した。

プラズウェル氏はこのニュースをレーガン大統領に報告するとともに、TVゲームが青少年の手と目と頭脳の同時発達に役立つとしたレーガン大統領の考え（本紙前号参照）を引き合いに出しながら、全米にわたって、行政当局がさらにTVゲーム産業を応援してくれるよう求めている。

米・バリー／ミッドウェー社の 新本社ビル竣工

地元市長とともに完成を祝う

米国のバリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）では新本社ビルを建設中だったが、このほどそのうち共同事務所がオープンした（四月八日付）。

写真は、竣工した建物の形をしたケーキにナイフを入れるフランクリンパークのジャック・ウィリアムズ市長（中央）とバリー・ミッドウェー社の重役陣ら。重役たちは左から右へ、ジャック・ハートマン財務担当副社長、ジョン・パシーブ技術担当副社長、テリー・サリバン生産担当副社長、スタン・ジャロッキー執行副社長。

バリー・ミッドウェー社の新ビル竣工を祝う同社重役ら（本文参照）

TVゲーム含む電子ゲームで 初の国際ショー

来年2月モンテカルロに予定

TVゲームを含む電子ゲーム機に関する初の国際会議「レジャートロニクス」が来たる一九八四年二月二十一日から四日間、モンテカルロにあるコンベンションセンターで開かれ、同時に関連機械などの国際ショーも開かれる予定になっている。

これはあくまでも〝国際的視点〟から企画されたもので、主催者は英国に本拠を置き、日本と米国に事務局を置いている。この「レジャートロニクス」は米、欧、アジアから広範囲に参加者を募り、今後の（TVゲームを含む）電子ゲーム機のありかたを示そうというもの。

米国での顧問団（アドバイザリー・ボード）の名簿には、米・国防総省、教育省など行政や、バリー・ミッドウェー社、アタリ社、マッテル社など業務用と家庭用TVゲーム機メーカーも名を連ねており、これらの支持を得ているとされている。

出展内容はアーケードのTVゲーム機、家庭用TVゲーム、パソコンならびにコンピューターゲーム盤など。約二百小間ほど用意されており、一小間平均三×三㍍四方で標準三千ドル。すでに出展案内中である。主催者側は米国と日本から多く出展されるだろうとし、少なくとも百二十五社の出展を見込んでいる。予定としては、四月末まで日本における顧問団を決定し、六月には日米の合同会合を開くとしている。

レジャートロニクスの日本事務局は次のとおりで、詳細は事務局が答えてくれることになっている。東京都港区西新橋三の三の三、ペリカンビル、ジャパン・グレーライン㈱内、上條康忠氏。

なお国際会議を含むこの催しは、すべて英語を標準語として使用することになっており、出展申込み書、会議中の発言などすべて英語で行なわれるが、日本事務局は日本語で対応してくれる（NAOショーに英国から出展したのは日本語で行なったと考えられるが、真相は明らかではない）。

米国任天堂がTVゲームコピーで 約三百社を訴え

米国のニンテンドー・オブ・アメリカ社（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）では、一月二十五日から二月二十五日の四週間に約三百人もの被告を相手どって訴訟を起したことを、このほど明らかにした。

同社によると、これらの被告はマサチューセッツ、カリフォルニア、ミシガンの各州にいるもので、同社のTVゲーム「ドンキーコング」「同・ジュニア」「ポパイ」の無断コピー品を複製、販売またはオペレートとして訴えられた。

また同社は連邦裁判所の執行官が、ロサンゼルスとデトロイトの各都市圏で九十台以上の無断コピー品（完成品やPCボードなど）を押収するとともに、約五十台のコピー品をボストンにいる同業者に引渡したことも明らかにしている。

同社は任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の子会社で米国現地法人。

（18めんからの続き）

ーカーやブラックジャックを含む四種のゲームから一ゲーム選ぶ選択ボタンを押すものです。ペイアウトはありません。同社はペイアウト式の「リトルカジノ」を作っていないので、このゲーム機は確かにどこでもオペレートできるというわけです。同社のマイケル・マック社長によると、米国での調査結果ではこのゲーム機でプレイする人のうち換金する人は一％以下であり、従ってこれは娯楽のためのギャンブル機！であることがわかるとのことです。

英国から来ためざましい会社、トマス・レジャー・グループ社は子ども用乗物機やミニカーなど優れたものを出品していました。同社のアルバート・トマス社長は、自ら小間についていましたが、かれの初の男の子の誕生で浮かれていました。

ロンドンに本拠を置くスペア専門会社、フィリップ・シェフラス社からゲリー・ボウア氏によると、同社製パーツの供給がアイルランドへはうまく行っていなかったそうです。同氏はこのショーで素晴しい成果を挙げ、とてもいい仕事になったと語っていました。

アーケードにふさわしいイルミネーション装飾が、ハーパーズ社により展示されていました。同社はアイルランドの顧客と数多く取引きし、少くとも毎月一回注文品を満載したトラックを英国から送り込んでいます。同社は新製品、ファイバーガラス式のものを呼びものにしました。これは大きく人目を引くもので、ひとつの電球だけで十分という、省電力の要請にも応えられるものです。

コインオップショーに来た人の数は、いつもの年と変わりありませんでした。この国の至る所から来た人たちと、あとは英国から来た何人かの人たちです。ショー開催期間中のある晩は、IATA（アイルランドのAM業者協会）の主催で夕食とダンスの会が開かれ、ショーに来た人たちも大いに楽しんでいました。

Mary Openshaw

話題のマシン

コミカルな消防士が活躍し

放水で消火

テーカンから「ガズラー」

消防士"ガズラー"が放水により火ダネを消していくというTVゲーム機「ガズラー」が、㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）から四月十三日発売となった。

これは同社TVゲーム機「スイマー」の基盤に取付けて「ガズラー」に変更できるサブ基板を主にして、本体とともに発売となったもの。迷路状画面で敵の襲撃を避けながら消火作業をするゲームで、全部で三十二パターンもある。

放水は三回可能で、一回放水するごとにガズラーの体の色が頭部から三段階に変化し、持っている水の量がわかる。二回目、三回目の放水距離は短くなっていくが、ガズラーの動く速度はアップしていく。水は数ヵ所の水たまりを取れば補給できる。大きな水たまりを二つ取ると中央に酒が現われ、この酒を飲むと敵がすべて転倒し大量ボーナス得点のチャンス。下部に表示のタイマーがゼロになるとアウトだが、敵"デモン"を消すとタイマーが増える。また画面下部にGUZZLERの文字がヨコに並び、敵を撃退した場所の真下にある文字が変色、全七文字の色を変えると、それ以後の得点が二倍になる。火ダネ四つを消すと一パターンクリア。数パターンクリアすると、ルーレット式によるエキストラチャンスゲームがあり、当たればガズラー一匹が追加となる。ガズラー三匹でゲーム終了だが、一定得点以上で一匹増える。

定価はカラーテーブル（18㌅）三十五万五千円、ラバタイプ（18㌅）四十二万円、ミニラバタイプ（14㌅）三十三万五千円、「スイマー」用サブ基板（取付作業込み）三万九千八百円。

ガズラー（カラーテーブル）

ガズラー（ラバタイプ）

タイトー「サイクリングレース」で

自転車300m競技

クレーン「ダブルチャンス」も

アーケード用ゲーム機が二機種、㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）からいずれも三月中旬発売となった。

まず四人用クレーン機の「ダブルチャンス」。これは一ゲームで二度挑戦できるもので、子ども用にキャビネットの高さも低く設計されている。

硬貨投入後ランプが点灯したら、ボタン①を押しクレーンの水平移動位置を、次にボタン②を押し景品をすくい上げるタイミングを、それぞれ操作する。取り損なった場合すぐボタン③を押すと同じ場でボタン②の動作を行なう。すくい上げた景品は下から払い出される。これはプライズマシンなので、行政指導の範囲内で使用できる。

上から見ると花の形をしたキャビネットで、奥行一・四五㍍、操作部分までの高さ約六十㌢。定価は八十四万円。

次にスポーツ性のある「サイクリングレース300M」。これは体力作りに役立つ自転車ゲーム機で、硬貨投入後一レース三百㍍の走破タイムを競う。コースはA（平地）とB（山岳）の二種類あり選択できる。平地と比べ山岳のコースは登り坂などでかなり力を入れる必要がある。二分以内でゲーム終了。定価七十五万円。

サイクリングレース300m

ダブルチャンス

メリーゴーランドの要素加え

親子の犬テーマ

東娯から「ファミリーわんちゃん」

犬の親子の追いかけっこをテーマとした定置回転式乗物機「ファミリーわんちゃん」が、東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）から三月中旬発売となった。

これは円形の台の上に親犬（黄色）と子犬二匹（青色と赤色）が輪になって並んでおり、互いに追いかけっこをするように回転するもの。親犬に大人一人と子ども一人、子犬二匹の背中にそれぞれ子ども一人がまたがって乗れるので、家族で同時に楽しめるよう工夫されている。作動時間は九十秒、作動中にBGM（二曲自動切替）と犬の鳴き声が出る。本体直径一・八㍍、高さ一・二㍍。パラソルも取り付けることができる。

定価八十五万円。

ファミリーわんちゃん

話題のマシン

TV「チャンピオン・ベースボール」

本格野球ゲーム

アルファ電子開発、セガ社が発売

チャンピオン・ベースボール

アルファ電子㈱（本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）の開発による本格的なTV野球ゲーム機「チャンピオン・ベースボール」が三月中旬、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）から発売となった。

これはアルファ電子が開発、コアランドテクノロジー㈱（本社東京、松田靖社長）を通じてセガ社が国内向け発売元となったもの。操作は四方レバーとボタン三つで、野球テクニックが駆使できる。

まずボタンAでチームを選ぶと、プレイヤーの先攻で試合開始。相手チームはコンピューター。

画面左側にバッターと相手ピッチャーを上部から見た画面、右側にグランドの画面がある。レバーでバッターの位置を決め、ピッチャーの投げるボールに合わせてボタンAを（バントは短く）押す。バットに当たるボールの位置により、打つ方向を左右できる。走者はボタンAで前進、Bでバックするので盗塁も可能。三者アウトで一回表から一回裏へ移り、プレイヤーが守備に入る（攻撃とは逆の後方から見たグラウンド画面になる）。今度はピッチャーの位置を決めボタンAでボールを投げるが、レバーで変化球を出せる。各塁への送球はレバー操作で画面上の矢印を動かし、投げたい塁（ダブルプレーは次の塁）を指定しボタンAを押す。またピッチャー、バッターの交代も可能。攻撃では下位打線の打撃は落ち、守備ではピッチャーがゲーム進行とともにコントロールが悪くなるなど、実践そのままの感覚でプレイできる。

一回の表裏終了時に引き分けかプレイヤーチームが勝っている場合は、第二回へ進めるが、負けているとゲーム終了。九回まで勝ち進めばリプレイとなる。ゲーム中アンパイヤの声や場内アナウンスが入り、試合を盛り上げる。

定価はテーブル18㌅型四十八万円、ミニアップ16㌅型三十八万円。

観覧車テーマのアーケード

ゴンドラに玉入れ

こまやから「ワンダーホイール」

観覧車を採り入れたアーケードゲーム機「ワンダーホイール」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から三月十六日発売となった。

これはキャビネット中央部で観覧車がゆっくり回っており、そのゴンドラの中に玉を入れるというゲーム。ゴンドラは五つあり、それぞれパンダ、クマ、サルなど五種類の動物の顔が描かれている。玉は手前から伸びているみぞを転がっていくので、このみぞをレバーにより上下させ、ゴンドラが回ってきた時に玉を落とす。うまく入れば景品が払出される。ゲームは玉一個落とせば終了。

定価四十五万円。

ワンダーホイール

ホープからゲーム機も発売

プライズ機の「ゴリッパ」

定置型乗物「インデアン」も

㈱ホープ（本社工場川崎、小野定良社長）からアーケード用ゲーム機と定置型乗物機がそれぞれ三月中旬以後発売中となっている。

まず「ゴリッパ」は昭和遊園㈱（本社東京、小島幸也社長）との共同開発による、アーケード用ゲーム機。ハズレボタンを押さなかったら、ご立派、大成功という声とともに景品が出てくるプライズマシン（行政指導の範囲内で使用できる）。

硬貨投入後スタートボタンを押すと、手前の五つのボタンが全部点灯する。実はこの中のひとつがハズレボタンなのだ。ボタンを押しハズレでないと、その都度中央のゴリラが傾いていく。四つともハズレでないボタンを押すと景品払い出し。

上部のランプが点灯し消えていく間（三十から六十秒）にゲームを進めなければゲーム終了。

作動中、スタート時、ゲーム進行に応じて発声効果がある。電取対象外。

定価七十四万円。

次に定置型乗物機「リトルインデアン」は、同社新型乗物機のひとつ。インディアンの子どもといかだ乗りをするのがテーマ。動作は左右のローリングを六十秒（可変）行なう。六曲のメロディつき。定員は子ども二人。

定価六十二万円。

ゴリッパ　リトルインデアン

中国鉄道博 の"レジャーランド"(泉陽)

大小遊戯機を設置

三月十九日から五月二十二日までの六十五日間、国鉄神戸駅南側の湊川駅跡地で神戸・天津友好都市提携十周年記念「中国鉄道博」（㈱美乃美主催）が開かれており、その遊園地部分"レジャーランド"を泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が担当している。

これは鉄道を通して日中友好の輪を広げようとの趣旨により開かれたもので、約四万三千平方㍍の会場には中国の汽車三種類を中心に、中国の鉄道を紹介するパビリオンが並び、それらを囲むようにして大小の各種遊戯施設が設置されている。

レジャーランドは会場敷地のうち約千二百平方㍍あり、大型遊戯機、小型乗物機、TVゲーム機、その他アーケードゲーム機などをそれぞれコーナー化して設置してある。

乗物機については、大型機としてペダルを踏んで全長三百二十㍍の軌道上を二人乗りの乗物（二十台）が走る「サイクルモノレール」（泉陽興業製）、ロケットの塔を中心に四人乗りの飛行機（八台）が上下しながら回転する「アストロジェット」（同）、機関車を含む四両編成（計二十四人乗り）の列車が全長二百㍍のレール上を走る「C―58」（朝日エンジニアリング製）のほか、映像と揺動により宇宙船に乗った臨場感を楽しむ「スペースアドベンチャー」（タスコ製）、エアークッション遊具「フアフアゴリラ」「そんごくう」（同）、恐怖を体験させるテント張りの「スリラーハウス」などがある。利用料金は百円から三百円までとなっている。

小型乗物機は、全長三十㍍の軌道上を走るレール走行式乗物機「ミニSL」「メロディバス」「救急車」、同鉄道博でけっこう人気を集めているぬいぐるみ式の歩くバッテリーカー「サファリペット」（アイセル製五台）などが屋外部分に設置されている。

会場が国鉄の駅の跡地であることから、屋根のあるプラットホームの部分を利用して定置型乗物機と各種アーケードゲーム機を設置。定置型乗物機は「ドラえもんタイムマシン」「アラレちゃん」「アップルパンダ」「フェリー」「アニマルカー」など計十八台あり、これらをプラットホームに沿って並べている。

プラットホームの上はゲームコーナーと各種記念品販売やドリンクコーナーなどがある。ゲーム機についてはTVゲーム機とその他アーケードゲーム機を中央部から分けて設置されており、TVゲーム機（すべてテーブル型）は「ポパイ」「タイムパイロット」「ポンポコ」「スーパーパックマン」「バーニンラバー」など計二十台が、二台を一組として一列に配置してある。

関西精機のニューマシン「ストライカー」が登場

それとは別に力だめしゲーム機「ストライカー」（関西精機製作所製）を設置している。これは硬貨作動式（一回百円で三回プレイ）で、大きなハンマーを力いっぱい叩きつけると、その反動でオモリが飛び上がるもの。三・六㍍という高さと叩いた時のショックが大きいことなどから、同会場では四㍍四方の金網で同機を囲って屋外に置かれている。同機は営業用として設置されたのはこれが初めてで、同レジャーランドのアーケードゲーム機の目玉となっており、訪れた男性の来場者の間で人気を呼んでいる。

このほかテント張りの"カーニバルコーナー"として「輪なげ」、ボールを投げ入れる「ミルクボール」「バスケットボール」（以上三種類は一ゲーム二百円で三回投げられる）、「射的」（二百円で玉五個）があり、それぞれうまくいけば景品がもらえる。

さて展示部分では中国のSL三種類の実物展示をメーンに、国を五地区に分け各地区の鉄道発展史をパネル展示、鉄道のゲージモデルなど各種の精密な模型の展示、SL誕生から現在までの状況と各地の沿線風景を大型スクリーンにて紹介する「音響映像館」、中国鉄道に関する土木工学や科学技術を紹介した「中国鉄道資料・文献」コーナーなどがある。

なお主催者側では期間中の入場者数を四十万人と見込んでいるが、今まで天候がかんばしくなかったせいか予想をやや下回っており、五月の連休に期待をかけている。

レール走行式乗物機、写真右上は中国最古（1865年製）の「SLO号」

実物に忠実なデザインで人気を集めている汽車「C―58」のようす

ニューマシン、力だめしゲーム機「ストライカー」に挑戦

「中国鉄道博」会場配置図

駅の旧プラットホームを利用したアーケードゲーム機設置のコーナーのようす

判決理由詳録

（TVゲーム機中のコンピュータープログラムを著作物とした 1983年3月30日 横浜地方裁判所第8民事部の判決）

昨年十二月六日の東京地裁判決に次いで、TVゲーム機中のプログラムを著作物とし、その著作権（複製権）を侵害した被告に損害賠償を命じた三月三十日の横浜地裁判決の詳細。これまでと同様、「当事者の主張」も収録したが、証拠関係はすべて省略した。「判決理由」文中（……）とあるのは省略箇所。

この事件は、昭和五四年(ワ)第一四八九号損害賠償請求事件。原告は㈱タイトー、被告はマコト電子工業㈱と同社代表取締役である高橋熊男の二名。判決主文は「被告らは、原告に対し、各自金二一二五万五一六三円及びこれに対する昭和五四年一二月一三日から支払済みまで年五分の割合による金員を支払え」などとなっている。

当事者の主張

一 請求の原因

一 不正競争防止法に基づく請求

1 原告の営業及びその商品

原告は、昭和二八年八月二四日設立された各種娯楽機械の輸出入、製造、販売、賃貸その他を主たる営業の目的とする会社で、昭和五三年四月一日現在、払込資本金四五〇〇万円、従業員約一〇〇〇名、日本国内における営業所及び出張所合計七〇か所、昭和五二年における年商約一二八億円、昭和五三年における年商約二九三億円の規模を有して営業を行っているが、同年七月以降、別紙第一、第二目録記載のテレビ型ゲームマシン（商品名スペース・インベーダー、以下「原告商品」という）を右営業所及び出張所並びに御売業者を介して、ゲーム場、喫茶店その他の需要者に販売又は賃貸し、或いは国内各所に所在する原告の直営するゲーム場において使用のため展示している。

2 原告商品の構成

原告商品は、マイクロ・コンピューター・システムを利用した影像再生装置によって、その受像機に映し出される影像を主体として、遊戯者が一定の操作をすることによって遊戯するテレビ型と称されるゲームマシンの一種であって、近時顕著に認められる宇宙に対する社会的関心を基礎として、人類の生活圏たる地球を含む宇宙空間へ侵入する空想上の生物をインベーダー（侵入者）として表現した別紙第四目録㈠ないし㈢の各(イ)、(ロ)記載の原画に基づく同第三目録㈠、㈡記載の影像を主体とし、これを受像面上五段一一列に配置し、遊戯者が、ジグザグコースをたどりながら進攻してくる右インベーダーの発射するミサイルを避けつつ、四基のビーム砲基地をバリヤとし、その後方に位置するビーム砲によって、右インベーダー及びその後方に時々出現し受像機面上を横断通過するUFOを爆破、消滅させることによって得点を競うものであり、その詳細は別冊㈠説明書上段に記載のとおりであるが、このような遊戯方法及び受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とその変化の形態は、従前のテレビ型ゲームマシンにおいては全く存在せず顕著な特殊性及び新規性を有するものであるから、右遊戯方法及び各種影像とその変化の形態は不正競争防止法第一条第一項第一号にいう他人の商品たることを示す表示にあたる。

3 原告商品の周知性

㈠ 原告商品は、原告及び原告代表者個人がその資本を全額出資する訴外パシフィック工業株式会社において昭和五三年六月一三日完成され（右訴外パシフィック工業の開発製造した製品は、すべて原告の商品として「タイトー」の名を冠して日本国内及び国外へ販売されている）、同月一六日、原告肩書本店所在地タイトービル一階ショールームにおいて、同月二三日に大阪市中之島所在の国際貿易センターにおいてそれぞれ開催された原告の新製品発表会に出展され、その後同年七月以降前記のとおり全国に所在するゲーム場、喫茶店その他に設置され、あるいは原告の直営ゲーム場において使用されている。

㈡ 原告商品は、右新製品発表会に参会した東京においては約五五〇名の、大阪においては約四〇〇名のオペレーター及びゲーム場、喫茶店等の経営者その他ゲームマシンの需要者を主とする業界関係者の絶賛をあび、その受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とその変化の形態及び遊戯方法における特殊性と新規性は業界の話題となり、業界紙、専門紙、新聞等において広く原告の新製品として紹介されると共に、原告においても新聞雑誌に広告を掲載し、パンフレットを配布する等大々的な宣伝活動を行なった。

これらの紹介、宣伝と原告商品の前記特殊性と新規性により、原告商品の受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とその変化の形態及び遊戯方法は、原告の商品たることを示す表示として昭和五三年一〇月中には日本全国にわたって、取引者及び需要者間に広く認識されるに至った。

4 被告会社の営業及びその商品

被告マコト電子工業株式会社（以下被告会社という）は、昭和三五年一〇月設立された弱電器製造、加工並びに販売を主たる営業の目的とする会社であるが、昭和五四年一月上旬ころから商品名を「スーパー・インベーダー」とするテレビ型マシン（以下被告商品という）を製造し、販売している。

5 被告商品の構成

被告商品の外形的形態は、別紙第五目録記載のとおりであり、テレビ型ゲームマシンである被告商品の構成の主体である受像機に映し出される影像は、別紙第三目録㈠、㈡記載の影像と同一であるのみならず、その配列及び変化の態様、UFOの出現状況並びに遊戯方法は別冊㈠説明書下段に記載のとおりである。

6 原告商品と被告商品の混同

被告商品は、その形態において、別紙第一目録記載のテーブル型の原告商品と外形的にほとんど相違せず、その受像機に映し出されるインベーダー等の影像・配列・変化の態様及び遊戯方法において原告商品と同一であるから、被告会社の被告商品の製造販売行為は需要者及び遊戯者に対し、被告商品を原告商品であるかのように誤認混同させている。

7 被告らの責任

㈠ 被告会社は、被告製品の製造販売行為が、被告商品を原告商品であるかのように需要者及び遊戯者に混同を生ぜしめることを知りながら又は過失により知らないで、右行為をなして、原告の営業上の利益を害したものであるから、被告会社は、不正競争防止法第一条の二の規定に基づき、原告に対し、右行為により原告が蒙った損害を賠償すべき義務がある。

㈡ 被告高橋は、被告会社の代表取締役として、その職務を行なうにつき、被告会社の被告製品の製造販売行為が被告商品を原告商品であるかのように需要者及び遊戯者に混同を生ぜしめる行為であることを知りながら、又は過失により知らないで、もしくは被告会社のために忠実に職務を執行する義務に重大な過失により違反して、被告会社をして右行為をなさしめたものであるから、民法第七〇九条もしくは商法第二六六条の三の規定に基づき、原告に対し、右行為により原告が蒙った損害を賠償すべき義務がある。

8 損害

㈠ 被告会社は、昭和五四年一月上旬から同年七月末日までの間、被告製品を合計一〇〇〇台製造しこれを販売した。被告製品の一台当たりの利益額は金五万円を下らないところ、著作権侵害者がその行為により利益を受けているときは、その利益額をもって著作権者の損害と推定する旨の著作権法第一一四条第一項の規定は、法理上不正競争防止法を根拠とする損害賠償請求においても適用されるべきであるから、原告の受けた損害は金五〇〇〇万円を下らないものである。

㈡ 仮に㈠が認められないとしても、原告は、原告商品の類似品の製造に関して最低でも一台当たり金二万円の許諾料を得ているから、原告の受けた損害は、右許諾料二万円に被告製品の製造販売台数を乗じた額二〇〇〇万円を下らないものである。

二 著作権法に基づく請求

1 別紙第四目録㈠ないし㈢記載のインベーダーの原画（以下本件原画という）に対して有する著作権に基づく請求

㈠ 原告商品の受像機に映し出される影像は、別紙第三目録㈠及び㈡記載のとおりで、これらの影像は本件原画を原告商品のコンピューターシステムの記憶装置に情報として記憶させ、これをアウトプットすることにより映し出されるものである。

㈡ 本件原画は、人類の宇宙に対する強い社会的関心を基礎として、人類の生活圏たる地球を含む宇宙空間へ侵入する空想上の生物をインベーダーとして創作し、絵画化したもので、著作者の思想感情を表現した著作権法上の絵画たる著作物である。

㈢ 本件原画は、訴外パシフィック工業の発意に基づき、かつその名義の下に公表する意図の下に、その業務に従事する技術者が職務上作成した著作物で、右会社がその著作権を有していたが、原告は、昭和五三年七月三一日、同会社から右著作権の譲渡を受けた。

㈣ 被告会社が、被告商品を製造するに際し、本件原画を右商品のコンピューターシステムの記憶装置に情報として格納する行為は、無断複製として原告の専有する複製権を侵害する行為であり、また被告製品を販売により頒布する行為は著作権法第一一三条第一項第二号により著作権侵害行為とみなされるものである。

2 別冊㈡記載のソフトウェア・プログラムに対して有する著作権に基づく請求

㈠ 原告商品の受像機に映し出される影像並びに変化の形態及び順序（以下本件ゲームの内容という）は別冊㈠説明書のとおりであるが、本件ゲームの内容は記号語（アッセンブリ言語）を用いて表示されたソフトウェア・プログラム（以下本件プログラムという）によって表現されており、原告商品のコンピューターシステムの記憶装置（ROM―以下コンピューターシステムの記憶装置をROMという）には、本件プログラムがコンピューターに理解し得る機械語に変換された上で収納されている。（以下右機械語に変換された本件プログラムを本件オブジェクトプログラムという）

㈡ ソフトウェア・プログラムは通常つぎの過程を経て作成される。

(A) 仕事の定義

まず、コンピューターに、如何なる目的のもとに、如何なることをやらせるかということを問題として提起し、かつその結果として、何を欲するかを明確に定める。

(B) 仕事の分析

右の目的のため、各問題をブロックごとに細分化して、そのそれぞれについて、如何なる情報を入れ、どの様な処理をするべきかを分析する。

(C) 仕事の設計

分析の結果に基づき、細分化されたブロックについて、それぞれの解法（アルゴリズム）を発見し、これに関する情報の形式及び処理の順序を決定する。

(D) プログラミング

(イ) 問題全体及び細分化されたブロックの処理の順序をさらに詳細に分析してフローチャート（流れ図）を作成する。

(ロ) サブルーチン（プログラムの全体又は部分で、あるまとまりを持つものをルーチンといい、全体のプログラム中に共通で使用できる部分を一つのプログラムとしてまとめたもの）、その他の使用法を定める。

(ハ) フローチャートに基づき、記号語（アッセンブリ言語）によってプログラムを書く。

(ニ) 記号語をコンピューターに理解し得る機械語に変換する。

(E) プログラムのテスト

以上の過程を経て作成されたプログラムに基づき、動作のチェックを行ない、各ブロック及び全体のプログラムを修正する。

(F) 記憶装置への書込み

完成されたプログラムは、書き込み器によって、ROMへ磁気的又は、電子的に書き込まれる。

なお前記(D)の(ニ)及び(E)、(F)については開発用コンピューターが使用されるのが通常である。

㈢ (1) ソフトウェア・プログラムは㈡記載のとおり、ある目的を定め、これを完成させるため、これによって生ずる問題を細分化して分析し、それぞれについての解法を発見し、その目的を実現するについていくつかの命令及び情報を組み合わせて作成するもので、この組み合わせ方法に作成者の学術的思想が表現され、その組み合わせによる表現はプログラム作成者によって個性的な相違があるものである。

(2) 本件プログラムは、ゲームマシンたるスペースインベーダーの受像機にインベーダーを主体とする影像及びその変化の状態その他を映し出すためのもので、その具体的内容は別冊㈡の五四頁、五七頁、及び五八頁を除く各頁の右側から二列目にアルファベット文字で記載されたとおりであるが、同プログラムは前記㈡の(A)ないし(F)の過程を経ることによって作成されたものであるから、作成者の思想を創作的に表現した学術の範囲に属する著作物として著作権法上の著作物である。

㈣ 本件プログラムは、訴外パシフィック工業の発意に基づき、かつその名義の下に公表する意図の下に、その業務に従事する技術者が職務上作成した著作物で、右会社がその著作権を有していたが、原告は昭和五三年七月三一日、同会社から右著作権の譲渡を受けた。

㈤ (1) 被告商品のコンピューターシステムのROMに格納されたオブジェクト・プログラム（以下被告オブジェクト・プログラムという）の内容は別冊㈢の左側から二列目に記載されたとおりであり、これを本件オブジェクト・プログラムと対比するとその相違部分は別表㈡プログラム比較表記載のとおりで、具体的な影像面での差異は、原告商品の影像から原告会社名及びスペースの文字を消しこれにかえてスーパーの文字が映るのが被告商品であり、本件ゲームの内容は全く同一である。

(2) 本件オブジェクト・プログラムは、本件プログラムの記号語（アッセンブリ言語）をコンピューターが理解し得る機械語に変更したものにすぎず、右変更は開発用コンピューター及び変換プログラムによって機械的に行なわれるのであるから、本件オブジェクトプログラムは、本件プログラムの複製物である。

(3) 従って被告会社が被告商品を製造するに際し、被告製品のROMに被告オブジェクト・プログラムを格納する行為は、本件プログラムの複製物から更に複製物を作出することに当たるため、本件プログラムを複製することとなり、また被告製品を販売により頒布する行為は著作権法第一一三条第一項第二号により著作権侵害行為とみなされるものである。

3 被告高橋は、被告会社の代表取締役として、その職務を行なうにつき、本件原画を被告商品のROMに情報として格納する行為又は被告オブジェクト・プログラムを右製品のROMに格納する行為が他人の著作物の複製行為に当たることを知りながら、又は過失により知らないで、もしくは被告会社が被告商品を販売する行為が、他人の著作権を侵害する行為によって作成された物を情を知って頒布する行為にあたることを知りながら、あるいは被告会社のために忠実に職務を遂行する義務に重大な過失により違反して右各行為をなさしめたものであるから、民法七〇九条あるいは商法第二六六条の三の規定に基づき、原告に対し

判決理由詳録

(TVゲーム機中のコンピュータープログラムを著作物とした 1983年3月30日 横浜地方裁判所第8民事部の判決)

右各行為により原告が蒙った損害を賠償すべき義務がある。

4 損害

(一) 被告会社は、昭和五四年一月上旬から同年七月末日までの間、被告製品を合計一〇〇〇台製造しこれを販売した。被告製品の一台当たりの利益額は金五万円を下らない。したがって被告会社が右侵害行為により得た利益の額は金五〇〇〇万円を下らないものであり、原告は、これと同額の損害を蒙ったものと推定される。

(二) 仮に(一)が認められないとしても、原告は原告類似品の製造に関して、最低でも一台当たり金二万円の許諾料を得ているから、原告の受けた損害は、右許諾料金二万円に被告製品の製造販売台数を乗じた額二〇〇〇万円を下らないものである。

三 よって原告は、被告らに対し、不正競争防止法第一条の二に基づき、又は著作権侵害を理由とする不法行為(本件原画に対する著作権を侵害したことを理由とする請求と本件プログラムに対する著作権を侵害したことを理由とする請求を選択的に主張する)に基づき金五〇〇〇万円及びこれに対する不法行為の日の後である昭和五四年八月一日から支払済みまで民法所定の年五分の割合による遅延損害金の支払を求める。

二 請求の原因に対する認否

一 請求原因一について

1 請求原因1の事実は認める。

2 請求原因2の事実は否認する。

3 請求原因3の事実は知らない。

4 請求原因4の事実のうち被告会社の製造販売開始時が昭和五四年一月上旬であることは否認しその余の事実は認める。

5 請求原因5の事実は認める。

6 請求原因6の事実は否認する。

7 請求原因7(一)、(二)の事実はいずれも否認する。

8 請求原因8の事実につき(一)は否認し、(二)のうち原告の得ていた許諾料が金二万円であることは認める。

二 請求原因二について

1 請求原因1の事実につき

(一) (一)は認める。

(二) (二)は否認する。

(三) (三)は知らない。

(四) (四)は否認する。

2 請求原因2の事実につき

(一) (一)は認める。

(二) (二)は知らない。

(三) (三)(1)(2)はいずれも否認する。

(四) (四)は知らない。

(五) (五)(1)は知らない、同(2)、(3)はいずれも否認する。

3 請求原因3の事実は否認する。

4 請求原因4の事実につき(一)は否認し、(二)のうち原告の得ていた許諾料が金二万円であることは認める。

三 被告らの主張

一 不正競争防止法違反の主張に対して

1 原告商品の特長は、(イ)その受像機に映し出される「影像、その変化の形態並びに遊戯の方法と(ロ)ゲーム兼用卓子(テーブル型)の形式をとっていることとの二点にあるところ、(ロ)の点については昭和五三年当時もこのようなテーブル兼用型ブラウン管を利用したゲームマシンは他にも多数存在した。

2 原告商品の人気は昭和五三年夏頃から昭和五四年八月頃までしか続かず、その取引界における寿命は約一年と極めて短かく、原告が原告商品の形態を長期間継続して用いていたとはいえない。

3 以上のとおりであるから原告商品の遊戯方法・各種影像その変化の形態は、「他人の商品たることを示す表示」には当たらない。

二 著作権法違反の主張に対して

被告会社は、被告商品を製作するにあたり、各種部品を他から購入し、その製作を他に請負わせたものであり、被告会社自らが本件プログラムをROMに格納したわけではない。

三 被告らの責任の範囲について

被告らが仮に責任を負うとしても、その範囲は昭和五四年六月一三日以降において販売した七五台についてのみである。

すなわち、被告会社は右同日、原告から被告商品の製造販売が不法競争防止法及び著作権法に違反する旨の通知を受けたものであり、これ以後の販売行為については、違法性の認識可能性があったといい得るが、それ以前の行為については、被告らは原告商品につき特許権等がないことを確認し、あるいは弁護士に相談するなどをして注意義務を尽くし、またそれ以前に販売した同様のテレビゲーム機につき何人からも異議を述べられなかったことの経験などからして違法性の認識はなかったからである。

四 損害について

1 被告会社は一〇〇〇台の被告商品の製造販売を企画したが、実際に製造販売した台数は五〇七台である。

右五〇七台の製造販売に要した総費用は一億三一三四万七四七六円であり、総売上額は一億五二二六三万五〇〇〇円であるから、被告会社が得た利益は二一二八万七七五二四円となる。

2 不正競争防止法には、損害の推定規定はなく、本件のごとく原告の原告商品類似の商品の製造販売につき許諾料ないし実施料といった具体的な算定基準があるときは、これに基づいて損害を算定すべきであり、そうすると原告の損害は一〇一四万円を超えるものではない。

判決理由

第一 ソフトウェア・プログラムに対して有する著作権に基づく請求について

一 請求原因2(一)の事実は当事者間に争いがない。

二 証人0の証言によれば、請求原因2(二)の事実が認められる。

三 1 前記一、二で確定した事実並びに(……)、次の事実が認められる。

(一) 本件プログラムは、本件ゲームの内容を原告商品の受像機面上に映し出すことを目的とするものであり、一般のソフトウェア・プログラムと同様に、前記二で認定した順序に従って完成され、別冊(二)の五四頁、五七頁、及び五八頁を除く各頁の右側から二列目に記載されたとおり、アッセンブリ言語と呼ばれる記号語で表現されている。

(二) 右ゲームの内容は、別冊(一)説明書のとおりであるが、これらの影像とその変化の態様、とくにインベーダーからも遊戯者が操作するビーム砲に対しミサイルを発射して攻撃をしてくる点、遊戯者が操作するビーム砲による攻撃が成功し得点があがるにつれ、インベーダーの進行速度が速くなりかつインベーダーの配列位置がビーム砲に接近する等の点は、これまでのテレビ型ゲームマシンの影像とその変化の態様には全くみられなかったものであり、特殊性を有するものである。

2 右の事実によれば、本件プログラムは、本件ゲームの内容を原告商品の受像機面上に映し出すことを目的とし、その目的達成のためにいかなる情報を入れどの様な処理をするべきかを分析し、それについてのそれぞれの解法を発見して、情報の形式及び処理の順序を決定しこれに従って作成されたフローチャートに基づいてアッセンブリ言語によって表現したものである。

そこで表現されたプログラム作成者の思想は、学術の範囲に属し、かつ従来のテレビゲームの内容に比して独自の個性を有するものであり、第三者は、本件プログラムに形式付与されたプログラム作成者の思想及びその具体的表現を享受することができると判断し得る。

従って本件プログラムは、その組み合わせ方法に作成者の独自の学術的思想が創作的に表現された

判決理由詳録

（TVゲーム機中のコンピュータープログラムを著作物とした 1983年3月30日 横浜地方裁判所第8民事部の判決）

ものであるから、著作権法上保護される著作物に当たることが認められる。

四 （……）によれば請求原因二(四)の事実が認められる。

五 (一) 前示0の証言及び弁論の全趣旨によれば、別冊(二)、同(三)の各々左側から二列目に記載された数字及びアルファベット文字がそれぞれ原告商品、被告商品のオブジェクト・プログラムを開発用コンピューターを用いて印字したものであること、これらを対比すると、その相違部分は、別表(二)プログラム比較表記載のとおりであり、具体的には原告商品の影像から原告会社名及びスペースの文字を消しこれにかえてスーパーの文字を映したのが被告商品であり、本件ゲームの内容は全く同一であること、本件オブジェクト・プログラムは本件プログラムに用いられているアッセンブリ言語を開発用コンピューター及び変換プログラムによってコンピューターが理解できる機械語に変換したうえ、これを電機信号の形で原告商品のROMに固定して格納したものであるが、右変換は機械的に行なわれるため別個の著作物を創作するものではないことが認められる。

(二) 被告会社代表者兼被告本人尋問の結果によれば、被告会社は、昭和五四年初め頃原告商品と同一のゲーム内容を有するテレビ型ゲーム機の製造を企画し、訴外国際、同エーケイ、同クリエイト（以下訴外国際らという）が、原告商品のコンピューター部品と同一物を製作できることを知ってこれを発注し、できあがった部品を組み立てることにより被告商品を完成させたことが認められるところ、前示0の証言によれば、一般的にROMに格納されたオブジェクト・プログラムを開発用コンピューターを用いて読みとり、その一部を改変して他のROMに格納することは極めて容易になし得ることが認められるから、訴外国際らは右手段を用いて本件オブジェクト・プログラムを被告製品のROMに格納したことが推認され、右推認を覆すに足りる証拠はない。

(三) 以上の事実を総合すると、本件オブジェクト・プログラムは本件プログラムの複製物に当たり、訴外国際らが本件オブジェクト・プログラムの一部（別表(二)プログラム比較表記載の部分）を改変して、被告商品のROMに格納する行為は、本件プログラムの複製物を有形的に再製するものとして複製に該当し、被告会社が被告商品を製作するため、訴外国際らをしてROMに本件オブジェクト・プログラムを格納せしめた行為は、被告会社自身の行為と評価できる。従って被告会社は本件プログラムの複製行為をしたものと認められる。

六 1 被告会社代表者兼被告本人尋問の結果によれば、被告高橋は、昭和五四年初め頃訴外国吉真信から従前被告会社で製作したセブン・ゲーム機と称するテレビ型ゲーム機の販売で生じた欠損を補塡するため、当時大流行していた原告商品類似の商品の製造販売することをもちかけられたため、これに応じて被告会社の代表取締役として被告商品の製造、販売を企画し前記の複製行為を行なったことが認められる。

右事実によれば、被告高橋は被告会社の代表取締役として、被告会社が右複製行為を行うにつき、本件プログラムが原告の作成にかかるものであることを知り又は少なくとも過失により知らなかったことが認められるから、被告会社及び被告高橋は各自不真正連帯の関係で右不法行為によって原告が蒙った損害を賠償すべき義務がある。

2 被告らは、昭和五四年六月一三日、原告から著作権法に違反する旨の通告を受けるまでは違法性の認識可能性はなかった旨主張するが、本件プログラムが著作物にあたるか否かは法的評価の問題であり、被告らがこれについての認識可能性を有していなかったとしても、本件プログラムと同一のプログラムを被告商品のROMに格納することについての認識があれば、被告らは損害賠償の責任を免れるものではない。

七 （……）によれば、被告会社は、昭和五四年三月二二日から同年一二月一二日までの間合計五〇七台について前記複製行為をなしたこと、右五〇七台を製造、販売して得た売上総額は一億五二六三万五〇〇〇円であるところ、右製造に要した材料費、加工賃一億二四六九万二二五〇円、人件費三八五万九八一三円、被告商品製造販売のための銀行からの借入金一四三万六二三七円、交通費三四万八四三〇円、雑費七二万四六三〇円、附属的材料費二〇万三九八五円、運搬費六万三一〇円、通信費一万七七六〇円、光熱費三万六四二二円の合計一億三一三七万九八八三七円が右五〇七台の製造販売に要した費用であることが認められるから本件著作権侵害行為により被告会社の得た利益は、二一二五万五一六三円であると認められ、原告はこれと同額の損害を蒙ったものと推定される。

八 以上のとおりであるから、被告らは各自原告に対し、原告が本件プログラムに対して有する著作権を不法行為により侵害したことに基づく損害賠償として金二一二五万五一六三円及び被告会社が右不法行為をなした日の後である昭和五四年一二月一三日（原告は同五四年八月一日以降の遅延損害金の支払を求めるが、同日が被告会社の全不法行為の後であることを認めることのできる証拠はない）から支払済みまで民法所定の年五分の割合による遅延損害金の支払を求める限度で理由があるからこれを認容し、従って、原告が選択的に主張している不正競争防止法に基づく請求及び本件原画に対して有する著作権に基づく請求についてはいずれも判断する必要がなく、その余の部分は失当であるからこれを棄却し、（……）主文のとおり判決する。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega's "Astron Belt" Will Be Shipped Soon

On March 15, Sega Enterprises Ltd. of Tokyo (president, David Rosen) announced that its video laser disk game "Astron Belt" will be completed, and placed on the market in April. This announcement was made at its press conference held at the Hotel Okura, Tokyo. Sega said that about 10,000 units will be shipped this year.

The photo above shows "Astron Belt", a LDP video game completed by Sega.

"Astron Belt" is a video game having a built-in Pioneer Electronic Corp. optical video laser disk. A prototype was unveiled at the 20th AM Show held at Harumi, Tokyo, at the end of September last year. It was also exhibited at the AMOA Show held in Chicago in November last year. Thereafter, Sega has continued to make improvements on it, with, as mentioned, a shipment date of April. Pioneer's random access laser disk player has been studiously applied in accord with player's control direction. "Astron Belt" which will be shipped soon, was unveiled at the NAO Amusement Expo '83 (March 16 – 17), and was generally highly evaluated.

Hayao Nakayama, vice-president of Sega, said that "The world now is generally in recession, and the video game market is also dull due to the lack of hit games. Thus, I think it's very important to stimulate the market by introducing new technology such as the laser video disk player. I am very proud that our company succeeded in the commercialization of a game using such high-tech, and will release it for the first time in the world."

Improvement Of Management Is This Year's New NAO Program

On March 16, the Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO) held its 3rd Annual Meeting at the Keio Plaza Hotel, Shinjuku, Tokyo, and adopted a program for cooperating with community residents and for the elimination of illegal gambling machine operations, and improvements in operator management. Additionally, Hiroshi Uchida was re-elected chairman.

At the meeting, Chairman Uchida said: "Illegal gambling machine operations have become a social problem, and game parlor operations are regarded as a cause of increased juvenile delinquency. Thus, the circumstances surrounding operators are changing for the worse. We would like to do our best to solve the problems." To take steps along these lines, NAO decided to facilitate communications with community residents, eliminate illegal gambling machine operations and improve operator management. The improvements of operator management includes preventing excessive competition between themselves. As for the counterfiting problem which is slowing down Japan's video game market as a whole, NAO still did not refer to the elimination of unauthorized copies. (It is said that the majority of NAO members are operating them.) Thus, in actuality, with the current statement, NAO merely stated its "intention" to "effort to harmonize the trade as a whole while giving due considerations to operators' profit." In view of the fact that organized criminals are actually dealing unauthorized copies, it may be said that NAO has a set of grave problems.

At the current meeting, NAO officers were re-elected as their terms of office were expiring. As a result, Hiroshi Uchida (president of Yuei Co., Ltd.) was elected chairman once again, Katuki Manabe (president of Sigma Enterprises Inc.), Fuku Umemura (president of Mizuno Syokai Co., Ltd.), Toshihiko Kodo (managing director of Irem Corp.), and Toshio Yamada (president of Toyo Gorakuki Co., Ltd.) were elected vice-chairmen. About 70 directors were elected at the current meeting out of the total of 391 regular members.

According to the NAO secretariat, there are about 2,000 amusement machine operators who are supposed to be operating about 500,000 – 600,000 amusement machines. Of the total, NAO is said to be have about 20% of the total, and about 50 – 70% of the total number of machines in operation.

"World's Largest Big Wheel" Meisho Constructed And Ops

For a few years, Japanese amusement part equipment manufacturers have competed for construction of the world's largest big wheel, Meisho Co., Ltd. of Osaka (president, Masaaki Okamoto), constructed the new big wheel, that is 70.0m high and 62m in diameter, and was installed at Mitsui Greenland, an amusement park in Kumamoto, Kyushu, and began in operation on March 13.

The world's largest big wheel operating was one that has been at Kobe Portpialand of Kobe with a height of 63.5m and a diameter of 61m, until this day. It was constructed by Senyo Kogyo Co., Ltd. of Osaka (president, Saburo Yamada) at the order of Hankyu Corporation of Osaka. The Meisho's latest big wheel exceeds conventional ones by 6.5m in height and 1m in diameter. (The height is based on data which does not include a lightning rod.)

Meisho Co., Ltd., Toyo Gorakuki Co., Ltd. of Tokyo, and Senyo Kogyo are three of the largest Japanese amusement park equipment manufactures, and are in intense rivalry with each other. They have extensive access to high technology, so their competition benefits the trade as a whole.

The world's largest big wheel now operating is that of the Mitsui Greenland with a height of 70m in opened in March 1983.

Kyugo Apologizes To Sega For Sales Of Unauthorized Copies

Sega Enterprises Ltd. of Tokyo has taken a series of legal steps against Kyugo Trading Company of Nagasaki, Kyushu (president, Isao Hiraiwa) on the allegation that Kyugo has sold and operated unauthorized copies of Sega's video games (see *Game Machine* No. 194). On March 15, however, they reconciled when Kyugo apologized to Sega.

Sega's legal action against Kyugo commenced while Sega sought a preliminary injunction against Jackson Company of Tokyo (president, Takeaki Sugawara) for having manufactured PC boards of unauthorized copies of Sega's video games "Frogger" and "Zaxxon". During this case, it was learned that Kyugo had purchased unauthorized PC board copies from Jackson – some were re-sold and some operated by Kyugo. Thus, Sega initiated legal action against Kyugo seeking a preliminary injunction.

Concerning this case, Kyugo admitted that it violated the copyrights of Sega's video games, and apologized, and on March 15, it officially agreed with Sega to cooperate in eliminating the copies.

Kyugo has been one of the important distributors, and the current reconciliation is said to be related. Kyugo is also one of the relatively large local operators (until recently, Isao Hiraiwa has been the director of the Kyushu branch of the Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO)), and has also dealt extensively in various games. In view of these circumstances, Sega seems to have concluded that it would be difficult to take legal action against Kyugo.

Commenting on the current case, Hayao Nakayama, vice-president of Sega, announced that "Unfortunately, we had to take legal actions against Kyugo with which we have been in close relationship, to protect our copyrights. Now, we are very pleased to have peacefully settled the problem. From now on, we will both maintain more friendly relations than before so that we can contribute to the healthy development of the Japanese amusement machines business."

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

私共ユニバーサルは、常に新しい遊びの世界を創造する事により、社会の活性化、円滑化を促し、ひいては、それらをひとつの文化的レベルまで高める事が、私達の社会的使命と考えます。私達ひとりひとりが、常に心がけている、ひとつの基本的な考えがあります。それは“遊びの世界を愛する”という事です。一見、何の変哲もないこの言葉の中に、私達の“遊び”に対する総ての情熱と想いが込められています。
単なる戯れ事とは異なり、人間本来の知的欲求を充たしうる、質の高い遊び創りを続けるために、これまでに蓄積した総てのノウハウと、先進の技術力を注ぎ込み、私たちは遊びを愛し続けたいと思います。

UNIVERSAL®
ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03) 661-0330㈹
工　場　〒323 栃木県小山市荒井561（第3工業団地）

札幌営業所	☎(011)841-8934㈹	名古屋支社	☎(052)461-2341㈹
新潟営業所	☎(0252)71-6006㈹	大阪支社	☎(06) 304-3955㈹
北関東営業所	☎(0285)23-3551㈹	小豆島営業所	☎(08796)2-5368㈹
大宮営業所	☎(0486)44-0946㈹	山口営業所	☎(0834)32-0011㈹
静岡営業所	☎(0542)83-6781㈹	九州支社	☎(092)471-6188㈹
豊橋営業所	☎(0532)46-6103㈹	沖縄営業所	☎(09889)7-6655㈹

EXPORT DIVISION
UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004　Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591 ~ 5　Telex : 172247 (UNI USA SNTA)